SEJA UM REDATOR DA NW! VEJA COMO NA PÁGINA 6



CONRAD EDITORA

www.nintendoworld.com.br

três vezes TONY HAWK!

SKATE RADICAL NO N64, GBC E GAME BOY ADVANCE
E MAIS: ENTREVISTAMOS BOB BURNQUIST, O BRASILEIRO CAMPEÃO MUNDIAL

TODOS OS GAMES DE DRAGON BALL


Pokémon Crystal


Detonado
Super Mario Advance


Detonado
Indiana Jones 64


Battletoads

#35 julho 2001
R$ 4,90 ISSN 1516-1892





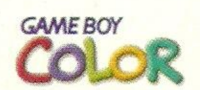

COMM.
POWER
GAME BOY COLOR
Nintendo
B
A
SELECT START



Conheça a menor quadra

de tênis do mundo.

Será que você é o próximo campeão de tênis? Descubra jogando Mario Tennis™ para Game Boy® Color. Desenvolva suas habilidades e desafie o melhor jogador de todos os tempos: Mario™. Você ainda pode criar um superjogador no Game Boy e transferi-lo para o Nintendo 64® usando o Transfer Pak™.







Visite o nosso site: www.nintendo.com.br

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814.8234

Cartucho, Game Boy e Transfer Pak são vendidos separadamente

editorial

Julho é um mês de folga... mas não pra todo mundo!

Enquanto você está aí tranqüilo, de férias e jogando video game até tarde da noite, nós da **Equipe Nintendo World** quebramos a cabeça pra caprichar na sua revista favorita. E essa edição deu um trabalhão que você nem imagina. Detonamos dois games – **Super Mario Advance** e a segunda parte de **Indiana Jones 64**. Fizemos Reviews de praticamente todos os títulos para Game Boy Advance lançados no Brasil. Relembramos o clássico **Battletoads** e caçamos umas dicas de games antigos. No Hot Shots, ampliamos a seção N-Web para duas páginas e enchemos o N-Bits de notícias quentes. Cansou, mas valeu a pena. A revista ficou bacana e estamos mais do que satisfeitos.

Dragon Ball é um dos assuntos principais desta edição. Finalmente fizemos uma matéria sobre a saga de Goku nos consoles Nintendo. A hora não poderia ser melhor, já que o primeiro game **Dragon Ball Z** acabou de ser anunciado para GB Advance (saiba mais no Hot Shots). A matéria foi escrita em conjunto por Cassius Medauar, o editor do mangá **Dragon Ball**, e pelo redator Eric Araki, fã maluco da série e velho colaborador da **NW**. O resultado ficou nota dez, como você pode comprovar na página 16.

Skate é o nosso outro tema central da **NW 35**. Todo mundo aqui curte muito os jogos **Tony Hawk**, por isso a matéria de capa foi feita na maior alegria possível. Destrinchamos os jogos para três consoles e corremos atrás de uma entrevista exclusiva com o melhor skatista do mundo, que além de ser brasileiro, é um personagem dos games. E como você pode ver aí ao lado, somos nós ao lado dele! Bob Burnquist é gente finíssima e trocou uma idéia conosco enquanto detonava **Tony Hawk 2** no Game Boy Advance. Esse bate-papo você também confere nessa edição.

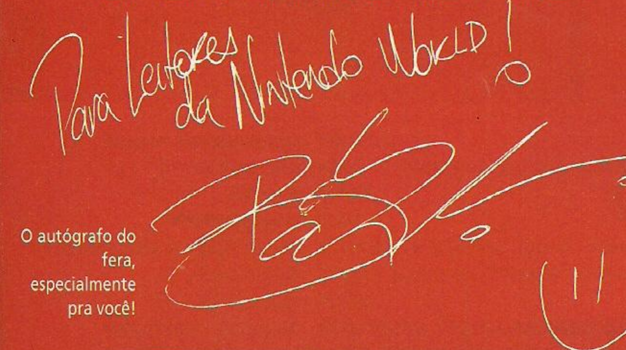
Para encerrar, criamos mais uma daquelas promoções inacreditáveis. Que tal realizar o seu sonho de ter um texto publicado na **Revista Nintendo World**? É isso mesmo – mas não só: o vencedor ainda pode dar um pulo aqui na redação pra ver como a revista é feita e participa da nossa edição de aniversário. Como? Descubra na próxima página! Quem sabe um dia você não acaba trabalhando aqui conosco?

Pablo Miyazawa

Nosso amigo de longa data, Goku!



Grandes momentos do esporte: (da esquerda para direita) Eurico Sakamoto, Cassiano Barbosa, Ronny Marinoto, Bob Burnquist e Pablo Miyazawa



O autógrafo do fera, especialmente pra você!



CONRAD EDITORA

André Forastieri e Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Alexandre Matias e André Miyazawa
Editores Executivos



Número 35 - Julho/2001

REDAÇÃO

Editor
Pablo Miyazawa

Editor Contribuinte
Eduardo Trivella

Editor Assistente
Ronny Marinoto

Chefe da Arte
Ayala Jr.

Coordenador de Produção
Ed Wilson Dias

Colaboradores
Eurico Kenji Sakamoto (Editor de Arte Contribuinte)
Alexandre Matias, Cassiano Barbosa, Cassius Medauar, Cleiton Campos, Eric Araki, Fabio Santana, Ivan Cordon, Renato Siqueira, Renato Viliegas, Rogério Freire (textos), Pedro Bicudo (fotos)
e Rita Narciso Kawamata (revisão)

Assistente Editorial/Revisão
Sandra Martha Dolinsky

ADMINISTRAÇÃO

Coordenadora de Administração
Solange Reis

Coordenador de Pessoal
Marco Sá Pelegrini

Suporte Técnico
Benjamin Emerick e William Domingos

Atendimento
Fabíola Barcellos e Melissa Martins
Fone: (11) 279-9355

COMERCIAL

Coordenador de Marketing
Isac Guedes

Coordenadora de Publicidade
Luciana Cristina Eschiapati

Assistente Comercial
Vania Ribas Bernardes

•

Lúcia Machado
Conselheira

PROMOÇÃO E CIRCULAÇÃO
LM&X – Fone/Fax (11) 3865-4949
Rua Cardoso de Almeida, 60
cj. 162 – São Paulo/SP

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Rua Maracaí, 185 – Aclimação
CEP: 01534-030 – São Paulo/SP
Fone: (11) 279-9355 – Fax: (11) 3341-7752
conrad-editora@uol.com.br

Fotolitos Open Press
Impressão Plural
Distribuição Dinap

Visite nosso site:
www.nintendoworld.com.br



Yeah! Tony Hawk é nosso rei! E quem curte games de verdade sabe que os jogos com a marca do gavião são o que há em matéria de diversão esportiva digital. Quer dizer que você jogou e ficou a fim de mandar ver no skate na vida real? Então barbarize! Mas não se esqueça: para radicalizar por aí, use capacete! Afinal de contas, o chão é o limite!

índice

FALE COM A



VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) **3814-8044**

BIT
ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) **3814-8234**
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) **279-9355**
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) **3346-6088**
Fax: (11) **3341-7752**
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) **3237-3216**
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

Leia aqui sobre nosso critério de avaliação!

Gráficos É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da **Nintendo World** achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e divididos por dez. Certo, mano? Só!

Seja um Reda

Realize o sonho de trabalhar na sua revista favorita!

Então você acha que trampar em revista é fácil? A gente tem que ir pra escola, se formar no colegial, brigar por uma vaga na faculdade, se formar de novo e procurar emprego. Já pensou passar por tudo isso para ser um redator da **Nintendo World**? Dá trabalho, muito trabalho. Então, como somos gente fina, vamos queimar várias etapas e dar de bandeja a chance que você estava esperando para trabalhar na revista mais tchan deste Brasil! Sim, nós vamos lhe dar a possibilidade de escrever um texto para a **Nintendo World**! Veja como:

Escreva um texto (uma redação) de vinte linhas sobre o seguinte tema:

"Por que a Nintendo World é a melhor revista de games do planeta?"

O estilo do texto é livre, mas não aceitaremos poesias (textos em verso). Imagine que você trabalha aqui na revista e a sua matéria é a mais importante da próxima edição. Como você a escreveria? Este é o grande desafio!

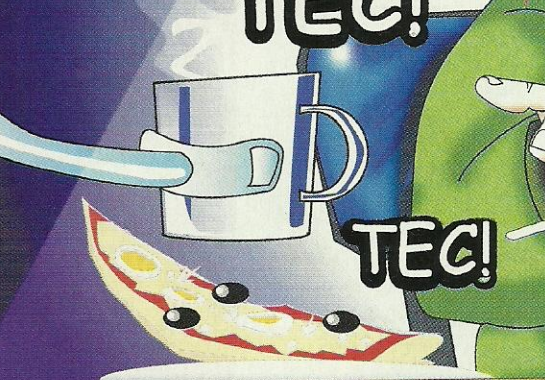
Os textos precisam ter **no máximo** vinte linhas (ou 1.400 caracteres). Não mais do que isso, e nem muito menos. Vale escrever à mão (letra legível, por favor!) ou no computador. Se preferir, envie o texto para o nosso e-mail. Não é preciso anexar o arquivo – cole o texto no próprio corpo do e-mail, como se fosse o texto da mensagem.

Não é sorteio! Todos os textos que chegarem à redação serão analisados pela equipe de editores da **Nintendo World**. Serão levados em conta os conceitos de clareza, estilo, criatividade e objetividade. O resultado será divulgado na edição 37 (setembro de 2001), e o texto escolhido será publicado na mesma edição.

O grande escolhido poderá também, se quiser, visitar a redação da **Nintendo World** por um dia inteiro e acompanhar todo o trabalho de produção da revista. Bote a criatividade pra funcionar e escreva um texto daqueles! Todo mundo tem chances iguais. Capriche!

Mande seu texto para:
Nintendo World
Promoção
"Seja um Redator na NW!"
Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030
São Paulo/SP

Se preferir, mande o texto para o e-mail:
promocao@nintendoworld.com.br
(escreva a palavra "Redator" no assunto da mensagem).



ator da NW!

Leia para não errar!



Regulamento:

- A Promoção é aberta a todos os leitores da Revista **Nintendo World** no território nacional.
- Cada participante deverá escrever um texto (redação) de no máximo vinte linhas (por volta de 1.400 caracteres) explicando por que a **Nintendo World** é a melhor revista de video games do planeta.
- A equipe da redação da Revista **Nintendo World** escolherá um único texto vencedor, considerando os conceitos de clareza, estilo, criatividade e objetividade. Os textos devem possuir apenas um autor.
- Como prêmio, o autor terá seu texto publicado na edição 37 (setembro/2001) da **Nintendo World**. O autor do texto escolhido automaticamente autoriza a publicação do mesmo na revista.
- Os textos podem ser mandados por cartas ou e-mail até o dia **8 de agosto de 2001**. Só serão consideradas cartas postadas até essa data. Textos que chegarem após esse prazo estarão automaticamente desclassificados.
- Os textos devem ser enviados para:

Nintendo World
Promoção "**Seja um Redator na NW!**"
Rua Maracaí, 185 – Aclimação
CEP: 01534-030 – São Paulo/SP

ou para o e-mail:
promocao@nintendoworld.com.br
(escreva a palavra "Redator" no assunto da mensagem).

- Os textos enviados não serão devolvidos, tornando-se propriedade da Conrad Editora.
- As cartas devem conter nome, endereço completo e telefone para contato.
- A promoção é vetada a funcionários (ou parentes deles) da Conrad Editora e Gradiente Entertainment, bem como de empresas coligadas.
- O vencedor terá de, eventualmente, ceder sua imagem para exibição na revista por meio de fotografias.
- A premiação não sofrerá variação alguma.
- O vencedor será informado por telefone até o dia **15 de agosto de 2001**.
- O resultado será publicado na edição número **37** da revista **Nintendo World**, de setembro/2001.

CALENDÁRIO NINTENDO 2001

julho
Tony Hawk's Pro Skater 2

julho/agosto/setembro
Alone in the Dark
Disney's Atlantis: The Lost Empire
Dragon Warrior III
Extreme Ghostbusters
Hercules
Jurassic Park III: Park Builder
Legend of the River King 2
Lufia: The Legend Returns
Max Steel
Mega Man Xtreme 2
Pokémon Crystal
Portal Runner
Robocop
Rocket Power
The Land Before Time
The World is Not Enough
Toki Tori
Tomb Raider: Curse of the Sword
Top Gun
Towers II: Plight of the Stargazer
Trouballs
Ultimate Surfing
Woody Woodpecker
WWF Betrayal

julho/agosto/setembro
Advance Wars
Advanced Columns
BackTrack
Batman: Vengeance
Bonx
Caesar's Palace
F-14 Tomcat
Final Fight One
Fortress
Hot Potato
Jurassic Park III: DNA Factor
Klonoa: Empire of Dreams
Lady Sia
Lego Bionicle: Tales of the Tohunga
M&M's: Lost in Time
Mario Kart Super Circuit
Mat Hoffman's Pro BMX
Monster Rancher Mania
Pac-Man Fever
Power Rangers Time Force
Rainbow Six: Rogue Spear
Spider-Man: Mysterio's Menace
SpongeBob SquarePants: SuperSponge
Spyro the Dragon: Season of Ice
Star Wars: Episode I: Jedi Power Battles
Stuart Little: The Journey Home
Super Street Fighter II Turbo Revival
Tang Tang
The Land Before Time
Wendy: Every Witch Way
X-Men: Reign of Apocalypse

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

GBA: DESTRUIDOR!

O video game de mais rápida vendagem na história?

Como o esperado, o Game Boy Advance foi um sucesso massacrante de vendas nos EUA. 500.000 cópias do console foram vendidas na primeira semana, e até o fechamento desta edição, a previsão de um milhão de portáteis comercializados estava bem próxima de ser cumprida. E você, já garantiu o seu? Então, corra!

MACACADAS CÚBICAS

Monkey Ball é loucura total

Um sucesso dos Arcades está chegando ao Nintendo GameCube. **Super Monkey Ball** (da Sega) tem modo Multiplayer para quatro jogadores, visual coloridíssimo e é divertido pacas. O esquema é rolar uma bolinha, recolher itens e bananas por labirintos tridimensionais e completar os trajetos no menor tempo possível. Será lançado em setembro no Japão, junto com o console. Melhor do que falar é mostrar, então confira já estas fotos.





SAI MARIO KART ADVANCE...

...entra Super Circuit

Novidades no Game Boy Advance. **Mario Kart Advance** finalmente ganhou um nome definitivo e data de lançamento oficial. O jogo agora se chama **Mario Kart Super Circuit**, e será lancado no Japão no finzinho de agosto. Saiba mais em nosso Preview, na página 23.



PERFECT DARK ZERO

Joanna Dark ressurge no GameCube

Te cuida, Lara Croft!

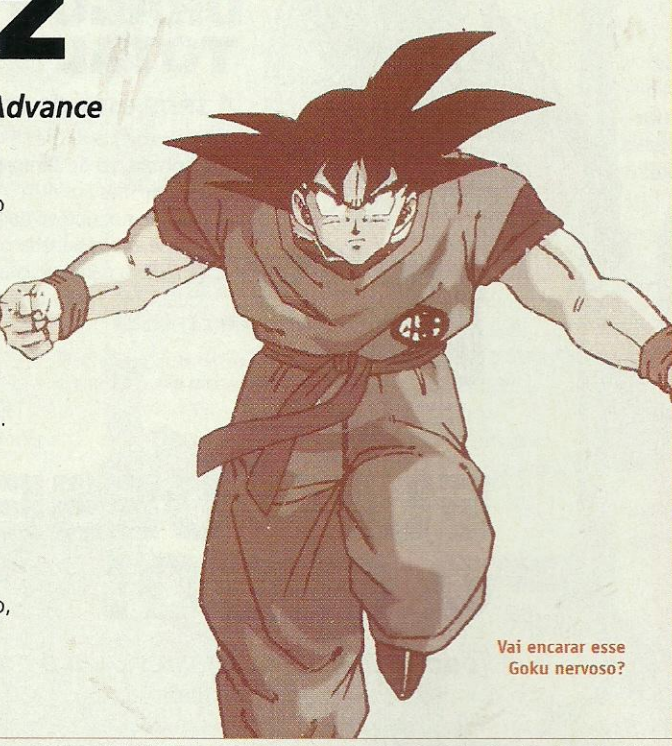
Perfect Dark para o GameCube deixou de ser mera especulação para virar realidade. A Rare está há cerca de um ano trabalhando duro em **Perfect Dark Zero**, que – como o nome já indica – será uma Prequel (uma história que se passa antes da original). O lançamento está previsto para o segundo trimestre de 2002. E não é só isso! Perfect Dark vai também virar série de TV! Duas empresas, a Fireworks Entertainment e a Goodman Rosen Prods, adquiriram os direitos de lançar séries e filmes baseados na aventura de Joanna Dark no N64. Será que vai chegar ao Brasil? Esperamos que sim!



A VOLTA DE DRAGON BALL Z

Primeiro jogo sairá para Advance

Finalmente Goku e companhia estão a caminho do mundo dos games. A Infogrames anunciou o primeiro jogo de **Dragon Ball Z** para o portátil Game Boy Advance. O nome (provisório) do game é **The Legacy of Goku**, e o enredo será bem fiel ao desenho animado. Além de Goku, será possível controlar outros heróis da saga, em diversas fases divididas por capítulos. Há elementos de aventura e RPG, como desenvolvimento de personagens (eles têm seus poderes aumentados à medida que o game avança). Segundo a Wizard Works (empresa que está desenvolvendo o game), o game será, ao mesmo tempo, interativo e bastante fiel à história da televisão. Sai no final de 2001. Mais notícias nas próximas edições.



Vai encarar esse Goku nervoso?

Resultado
PROMOÇÃO "LUZ, CÂMERA, CONKER!"

Sucesso arrebatador! Este foi o resultado da promoção do game **Conker's Bad Fur Day** para Nintendo 64. Cada participante deveria escrever uma carta com o nome de sete filmes que são satirizados ou representados durante o game. O sorteio foi feito entre todas as cartas que trouxeram os nomes corretos dos sete filmes. E quem se deu bem foi o

MARCIANO N. DE LIMA
de Várzea Paulista/SP

Ele mostrou que é fera nos games e no cinema, e levou pra casa:

1 aparelho de DVD Gradiente
Uma assinatura anual da Revista Nintendo World
1 camiseta Nintendo World
1 boné Nintendo World

Estes são os filmes que ele descobriu no game:



1. Tubarão



2. Gladiador



3. Drácula



4. O Resgate do Soldado Ryan



5. O Exorcista



6. Matrix



7. Alien: A Ressureição

A Equipe **NW** agradece a participação de todos! Até a próxima promoção!

N-BITS

• A nova versão de **Ninja Gaiden** pode sair para GameCube. O projeto está em andamento na Tecmo e não tem nome nem plataforma definidos, mas as notícias são animadoras. A empresa diz que "**Ninja Gaiden** conquistou uma grande legião de fãs nos consoles Nintendo e isso já é razão suficiente para considerar o GameCube para lançamento".

• Confirmado: a Left Field está mesmo produzindo a seqüência de **1080° Snowboarding** para GameCube. Deve sair no primeiro semestre de 2002.

• E por falar em snowboarding, **SSX Tricky** é o nome do outro game do esporte para NGC. É da Electronic Arts, e também só sai no ano que vem.

• A THQ anunciou a produção de quinze títulos para GameCube. **WWF Wrestlemania**, **MX 2003**, **Jimmy Neutron Boy Genius**, **Rugrats**, **SpongeBog SquarePants**, **Rocket Power**, **Tetris Worlds** e **Scooby-Doo** estão entre eles.

• O primeiro game mal saiu no Ocidente, e a Capcom já anunciou uma continuação. **Mega Man EXE 2** (para GB Advance) será lançado no Japão no segundo semestre.

• Inspirado no estilo da série de hockey **NFL Blitz**, **Red Card Soccer** é um game de futebol com ênfase nas jogadas violentas. Será lançado em 2002, pela Midway, para Cube.

• Sonic e sua turma podem fazer uma aparição especial no game de futebol **Virtua Strike 3**, da Sega. Os personagens devem formar a equipe secreta Sonic Team.

• **Bomberman** está de volta. A Hudson está produzindo o novo jogo, que trará muitas fases explosivas e Multiplayer alucinado ao GameCube.

• A empresa japonesa Koei anunciou o desenvolvimento de um game para NGC. O nome do projeto ainda não foi revelado, mas cogita-se que seja algo baseado na série **Dynasty Warriors**.

• Outra série clássica que estava sumida e vai reaparecer no Cube é **Spy Hunter**. O estúdio Point of View está desenvolvendo o título, que será lançado no ano que vem.

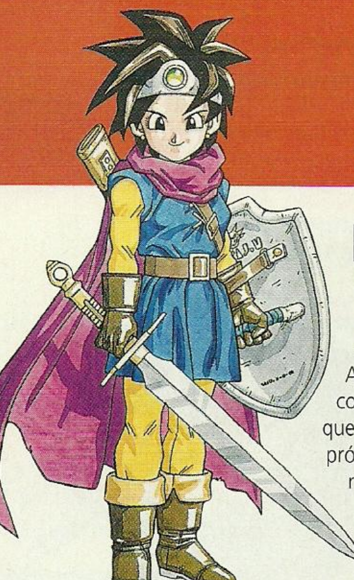
O MAIS NOVO GBA

É do Pokémon, e é só no Japão

Saiu mais um modelo de Game Boy Advance para deixar os pokémaníacos felizes. Desta vez, ele é baseado no raro **Pokémon Celebi**: o console é esverdeado e muda de tonalidade conforme a quantidade de luz que incide sobre ele. Por enquanto, essa beleza é exclusividade dos nossos amigos orientais.







Cara de nervoso, cabelo de banana, espada na mão... mas não é o Crono

DRAGON WARRIOR TOTAL

A série está de volta ao Game Boy Color!

A clássica série de RPG está mais em alta do que nunca. Primeiro, com o lançamento de **Dragon Warrior III** para Game Boy Color, que chega este mês aos EUA. Ao que tudo indica, a série está mais próxima do GameCube do que se pensa. A Enix (que produz a série) mostrou-se impressionada com a performance da máquina e está cogitando seriamente criar um game da saga exclusivo para o Cubo. Torça para dar certo!

QUESTIOMARIO

Vamos começar esta seção deixando o **Fábio Y. Delalibera**, de São João da Boa Vista/SP, mais contente. Ele foi o grande vencedor de nosso **Questiomario Banjo-Tooie**. O menino acertou as perguntas, foi sorteado e ganhou um Game Boy Color com cartucho. Nossos sinceros parabéns! E no Questiomario desta edição, o desafio é **The Legend of Zelda: Majora's Mask**. Nunca é demais explicar: responda às cinco questões abaixo, coloque em um envelope e mande para o nós até o dia 31 de julho. Quem acertar tudo e for sorteado leva um Game Boy Color com cartucho como prêmio. Ainda dá tempo! Participe!

QUESTIOMARIO
MAJORA'S MASK
REVISTA
NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP: 06296-990
SÃO PAULO/SP

1. Qual o nome da máscara que Link só pode receber após encontrar todas as outras 23 máscaras?
2. Em qual castelo você aprende a canção "Elegy of Emptiness"?
3. Galvan, Serafim, Gyorg e Bjork. Qual desses quatro é um chefe de labirinto em **Majora's Mask**?
4. Quantas são as formas de Majora, o último chefe do jogo?
5. Com quais letras começam os nomes das duas donas do Rancho Romani (Romani's Ranch)?

ELES DESEJAM O CUBO!

Todos querem criar games para o novo console

O console de nova geração da Nintendo causou furor na E3 2001. Antes da feira, várias softhouses declaravam que não existia nada melhor para se trabalhar com games do que a arquitetura do GameCube. E depois que a máquina foi exibida na feira, toda a comunidade de criadores ficou ainda mais interessada num kit de desenvolvimento do console.

Como esses kits são fabricados pela Nintendo em número reduzido, não é todo mundo que vai levar o seu pra casa. As produtoras independentes que desejam desenvolver seus jogos para o Cube precisam ter um acordo assinado com algum publisher (produtor) para que a Nintendo libere o kit, pelo menos até a Big N conseguir suprir a demanda pelo dispositivo. Isso pode reduzir o número de empresas desenvolvendo jogos para o console, mas beneficia aquelas que já estão com seus projetos em andamento, pois mais kits serão enviados a quem estiver em vias de finalização.

TONY HAWK 3 NO GAMECUBE

Activision está cheia de planos para o console

Como dissemos na edição anterior, o terceiro game da série **Tony Hawk's Pro Skater** foi confirmado para o GameCube. A produção desta vez está por conta da Neversoft, que promete finalizar o game para o início de 2002. Já a versão para GB Advance está nas mãos da Vicarious Vision, que fez um trabalho sensacional em **Tony Hawk 2** (leia review na página 30). Ainda falando dos projetos da Activision para GameCube, **Spider-Man: The Movie** (baseado no filme do herói) deve sair no primeiro trimestre do ano que vem. A produção está por conta do estúdio Treyarch.

Esse gavião está em todas!

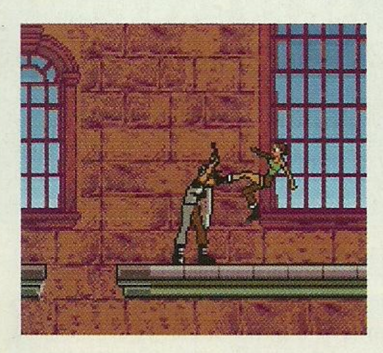


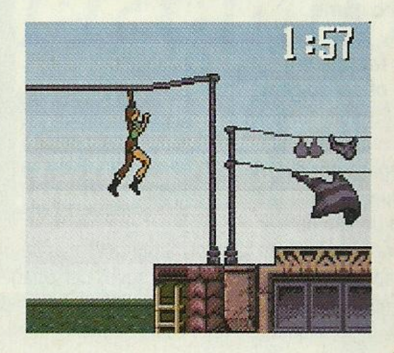
Respostas do Questiomario Banjo-Tooie: 1. Matilda; 2. Dragão; 3. 36; 4. Máquinas de lavar; 5. A cabeça de Gruntilda

LARA NA ATIVA

Mais um Tomb Raider portátil

Lara Croft invadiu os cinemas (com **Tomb Raider – O Filme**) e está retornando aos consoles Nintendo. A Activision anunciou a segunda aventura de Lara Croft para Game Boy Color. **Tomb Raider: Curse of the Sword** traz a heroína para a cidade grande, à caça de um ladrão colecionador de antigüidades. O game só foi exibido em vídeo na E3, mas o lançamento está garantido ainda para este mês nos EUA.





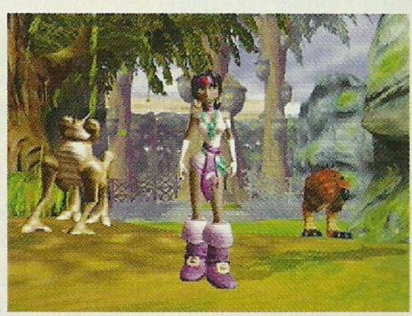
KAMEO PRA QUE TE QUERO

Novas imagens do próximo petardo da Rare

Para nos deixar com água na boca, a Rare divulgou novas telinhas de **Kameo: Elements of Power**, aventura para GameCube que será lançada em novembro. Tá bonito, né não?







THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM JUNHO/01

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 GAME BOY ADVANCE
INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE N64
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON GAME BOY ADVANCE
THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES GAME BOY COLOR
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE GAME BOY ADVANCE
SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX GAME BOY COLOR
EARTHWORM JIM GAME BOY ADVANCE
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 GAME BOY COLOR
MARIO PARTY 3 N64
SUPER MARIO ADVANCE GAME BOY ADVANCE

POWERLINE

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM MAIO/01

POKéMON GOLD & SILVER GAME BOY
THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK N64
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME N64
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 SUPER NES
POKéMON GAME BOY
GOLDENEYE 007 N64
MORTAL KOMBAT 2 SUPER NES
POKéMON AMARELO GAME BOY
KILLER INSTINCT SUPER NES
INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE N64

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS POR VOCÊ E A EQUIPE NW

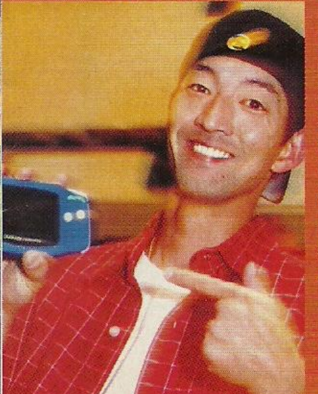
STAR WARS: ROGUE LEADER – ROGUE SQUADRON II GAMECUBE
LUIGI'S MANSION GAMECUBE
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 N64
SUPER SMASH BROS. MELEE GAMECUBE
ETERNAL DARKNESS GAME CUBE
PIKMIN GAME CUBE
MARIO KART SUPER CIRCUIT GAME BOY ADVANCE
SUPER STREET FIGHTER 2: TURBO REVIVAL GAME BOY ADVANCE
DRAGON WARRIOR III GAME BOY COLOR
1080° SNOWBOARDING 2 GAME CUBE

FÓRUM

QUAL ESPORTISTA BRASILEIRO VOCÊ GOSTARIA DE VER NUM GAME NINTENDO?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br).
As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

MEU NINTENDO LINCOLN UEDA



Nome: Lincoln Dyo Ueda.
Apelido: "Japonês Voador".
Nascido em: Guarulhos, São Paulo.
Profissão: skatista profissional, sexto colocado no ranking mundial da categoria vertical.
Gênero de games favorito: "Gosto muito dos jogos de corrida. Os outros, deixo para o meu irmão, que é mais fera".
Aparição em games Nintendo: **ESPN X Games Skateboarder** *(Konami)* para Game Boy Advance *(com os brasileiros Carlos de Andrade e Bob Burnquist)*. "Esse jogo é uma versão virtual do X-Games, aquele evento esportivo transmitido pela ESPN".

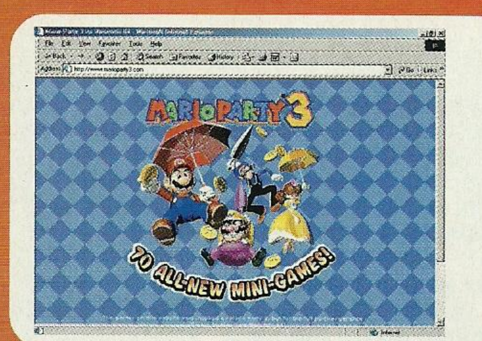
Como rolou a participação? "Através de vídeos gravados durante os campeonatos eles analisaram todos os meus movimentos. Assim, eles desenvolveram as manobras para o game".

E a sensação de participar de um game, como é? "Nem acreditei quando recebi a ligação. Fiquei realmente surpreso com o convite. Acredito que o resultado será bom, vamos esperar. Será engraçado me ver na tela do vídeo game".

Curtiu jogar Tony Hawk 2 para GBA? "Muito bonito, gostei mesmo! Mas não levo muito jeito para jogar" *(na primeira tentativa, Ueda fez 23.000 pontos!)*.

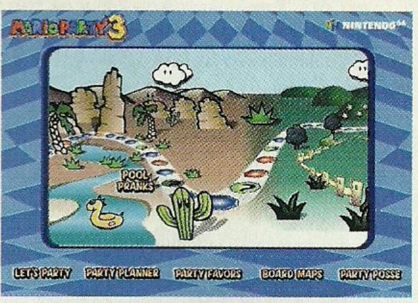
Tudo o que rola de Nintendo na rede

Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite http://www.nintendoworld.com.br



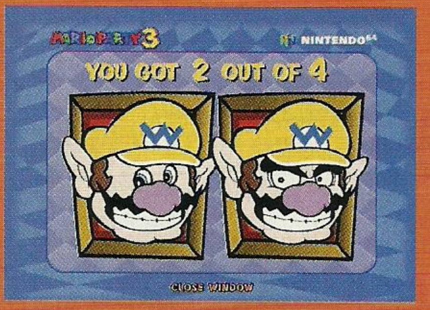
A festa está só começando!

Site de Mario Party 3 é tão divertido quanto o game



Escolha um dos dez minigames clicando nas interrogações. Coloque o mouse para a direita ou esquerda e deslize a tela para acessar o restante

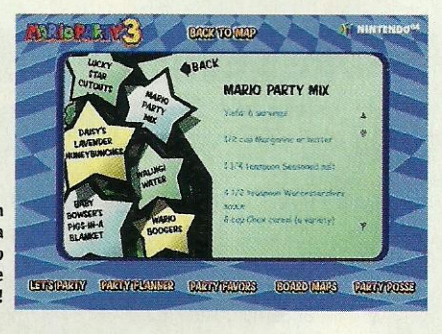
Na edição anterior falamos um pouco sobre o site oficial do game **Mario Party 3** (http://www.marioparty3.com). Você já deu uma boa navegada por ele? A Nintendo caprichou e disponibilizou uma porção de dicas, demos e novidades que são simplesmente um luxo. Dá pra ter o gostinho de jogar dez dos setenta novos minigames, fazer downloads, conhecer novos personagens, ficha técnica e muito mais! Os games existentes no site foram desenvolvidos em Flash (tecnologia multimídia) e são apenas pequenas amostras. Mas, mesmo assim, é garantido que você fique ao menos uma meia hora brincando ali!



No minigame "Mugging It Up", as partes do rosto de um personagem aparecem misturadas a partes de outros, e você deve organizá-las em um tempo limitado

Convitinho virtual

O que você acha de preparar uma festa-show com seus melhores amigos e se esbaldar de jogar? Quer saber como reuni-los sem sair de casa? É bico! Convide-os com um dos quatro e-vites (convites eletrônicos) personalizados disponíveis no site. E não é só isso! Há algumas receitas práticas e fáceis de guloseimas gostosas para abastecer vocês durante a festança.



As receitas são bem legais e dão até água na boca, mas muito cuidado para não se queimar!

Outro destaque interessante chama-se "Party Checklist", que é uma lista de procedimentos para criar uma festa legal. Para você ter idéia, um dos itens descreve como encher bexigas d'água para jogar nos seus amigos assim que eles chegarem na sua casa. Expulsar os seus pais da sala e até conferir as baterias do Rumble Pak estão entre as outras dicas do site. Vale a pena conferir: http://www.marioparty3.com.



O site da Nintendo é bacana

A nave-mãe está de roupa nova

O site oficial americano da Nintendo (http://www.nintendo.com) está ainda melhor e traz muitas novidades neste mês. Na verdade, algumas são boas e outras são meio ruins para nós, brasileiros. Vamos às notícias boas primeiro. Além de continuar recheado de ótimas informações e de estar sempre atualizado, os gringos acertaram no design mais sofisticado, facilitando a vida do internauta. Com apenas alguns cliques, você encontra rapidinho o game ou a notícia desejada. É possível fazer buscas por categoria, público, plataforma, ordem alfabética, numérica etc.
A única má notícia é que algumas áreas do site, como banco de dicas, galerias, chat e fóruns, são restritas aos assinantes da revista **Nintendo Power**, a publicação oficial da Nintendo nos EUA.



A Pokédex traz a ficha completa de todos os Pokémon. Tem até uma animação mostrando o tamanho real do monstrinho, comparado à altura de Ash

Stadium online

A melhor fonte de informações para os treinadores

Você é um intrépido Pokémaníaco e quer saber tudo sobre cada Pokémon nos mínimos detalhes? Então está no caminho certo. O site oficial dos monstrinhos (http://www.pokemonstadium.com) continua em alta e não é à toa. A seqüência de **Pokémon Stadium** tem uma seção cheia de destaques interessantes para deixar qualquer fã exigente de queixo caído. A Pokédex virtual é completíssima e você poderá conferir todas as informações possíveis sobre cada Pokémon, de habilidades a evoluções. Tem até um vídeo com uma demo bacana do jogo! Vale a pena gastar um tempinho navegando por ali.

Faça esportes nos video games

Ponha a preguiça pra correr!

Sai dessa! Entre no http://www.nintendosports.com e conheça toda a variedade de games de esporte para os consoles Nintendo. O site é bem organizado e está dividido por categorias. Se você é um perna-de-pau e quer compensar dando show no video game, escolha o canal "Soccer" e confira todas as informações dos diversos jogos de futebol. Agora, se baixou o espírito Rubinho em você, seu canal é o "Racing", e por aí vai...



Troque dicas com seus amigos

E dê uma força a quem precisa!

O site oficial da Nintendo no Brasil (http://www.nintendo.com.br) disponibilizou um novo recurso para a troca de dicas pela Internet. Basta entrar na seção Dicas, que está na área da Comunidade Nintendo, e navegar pelas centenas de dicas para as plataformas Nintendo 64, Game Boy e Super Nintendo. Se estiver no aperto e quiser dar aquela "trapaceada" amiga, a seção conta com diversos códigos e truques para a maioria dos games Nintendo. Vale a pena conferir! De quebra, você ainda pode enviar uma dica para aquele amigo pregão que está sempre encalhado!



Dicas para navegar melhor

Muitos dos sites aqui relacionados necessitam de alguns programas para que a sua diversão seja total. Não perca tempo e instale todos. É tudo grátis! Os softwares relacionados ao lado são responsáveis por melhorias na animação, som, exibição de vídeos e outros caprichos para deixar o seu computador turbinado.
Divirta-se, e bom download!

Windows Media Player
Ótimo visualizador de filmes e músicas
http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia

Quicktime
Considerado um dos melhores players do mundo, o Quicktime está em sua quinta versão e serve para manipular vídeos, sons, música etc...
http://www.apple.com.br/quicktime

Real Player
Também serve para ver vídeos e arquivos de áudio.
http://scopes.real.com/real/player/player.html?src=downloadr,99022choice_1,rpchoice_br&lang=br&dc=979695

ShockWave Flash
Com ele, você poderá ver animações multimídia. É indispensável para acessar sites em Flash.
http://sdc.shockwave.com/shockwave/download/triggerpages_mmcom/default.html

Nintendo Chat

O que rolou de mais engraçado em nosso bate-papo!

• Maguinho escreveu: "Morram de inveja! O meu GameCube já está garantido!"
SuperMajinVegeta pergunta: "Como, se ele nem foi lançado ainda?"
Maguinho: "Eu sei. Estou falando de convencer minha mãe a me dar um. Vou levá-la na loja quando lançar e falar que ele tem diversas utilidades, como lava-louças, torradeira e video game. A velha vai acreditar quando vir o visual, e daí eu tomo conta. Quá, quá, quá!".

• Scifi escreveu: "Alguém sabe como se mata o OddJob no GoldenEye?"
Fabio/sp responde: "Você precisa chegar na manha e não mostrar a arma pra ele. Quando chegar perto, diga: CUIDADO! ATRÁS DE VOCÊ! Quando o vilão olhar para trás, saque a arma e bata no coco dele!".

• Cloneboy pergunta: "Vale a pena comprar o Game Boy Advance?"
Pichu2 responde: "Vale sim, e eu já comprei. O Game Boy Advance é do caramba e é mais poderoso que o Game Boy comum. Não tem comparação".
Cloneboy fala: "Sorte sua, que tem um e não vai ficar sem jogar se houver apagão. Pelo menos durante o dia".
Pichu2 fala: "Que nada. Eu jogo à noite também com umas velas do lado".

Fique ligado e visite sempre o Nintendo Chat (http://www.nintendo.com.br)! Você pode ser o próximo a aparecer por aqui!

VOCÊ MANDA!*

O que você acha que falta à revista **Nintendo World**?

Mais dicas e códigos **44%**
Mais notícias **28%**
Mais detonados **22%**
Mais entrevistas **6%**

*** Fonte: Pool do site http://www.nintendo.com.br**

CARTA DO MÊS

Olá, pessoal da **NW**! Já faz algum tempo que estou querendo escrever, então, aí está minha "linda" e esculachada cartinha. Desde o começo do ano estou com uma dúvida cruel, cruel mesmo. É o seguinte: na edição 28, no editorial, vocês puseram uma foto de... bem, um monte de homem. Até aí, tudo bem, nada de mais. Até o Pablo escreveu: "a equipe **NW**, num momento de alegria e descontração". Só que, desde que conheço essa maravilhosa revista, vocês nunca se apresentaram, colocaram fotos e escreveram embaixo: "este aqui é o fulano". Estou supercuriosa para saber quem é quem, e fui tentando adivinhar os nomes pela foto.
Bom, para que vocês possam me dizer quem é quem, fiz uma descriçãozinha: em cima, tem um carinha de boné, que, pelo jeito, quis dar uma sacaneada nos outros dois que estavam ao seu lado. À sua esquerda, tem um coroa sorrindo, como se dissesse "sou o mais velho, mas sou feliz!", e à direita, um carequinha que parece que comeu jaca pensando que era pudim. Embaixo, tem um carinha que eu acho que é o Pablo, esquecendo de olhar para a câmera. Do lado dele, um de barbicha e muito cabelo (será que fez implante?) está imitando perfeitamente o Ultraman quando se transforma. O próximo é o mais fashion, por causa da camiseta vermelha, que deu um "tchan" em sua produção. Na ponta, embaixo do Pablo, um carinha magro e loiro ameaça dar um soco no outro ao seu lado (que cabelo, hein, bicho?). Abaixo do de vermelho, há um de camiseta preta, e a pose de suas mãos dá um ar de mistério, meio sombrio. Ah, sim, e por último, tem um com cara de CDF e mão no queixo, como se quisesse dizer: "eu sou o mais inteligente daqui!". Olha, eu acho que com essa descrição vocês não vão ter um pingo de trabalho pra saber de quem estou falando, né?
E finalizando, agradeço muitíssimo por fazerem a melhor revista deste Brasil varonil. Viva a **NW**, a Big N, o Link (lindão) e a minha mãe!
C@rol Priss
Suzano/SP

Ai, ai, ai... ali em cima está escrito "Carta do Mês", mas bem que poderia ser "Carta do Ano"! Todo mundo aqui rolou de rir com a sua cartinha, C@rol! Como você gastou vários neurônios para tentar adivinhar quem é quem, resolvemos revelar a identidade da turma NW. Se ligue nesta outra foto, tirada no mesmo dia:
1. O "coroa" (essa foi a melhor!) é nosso editor-chefe, Odair Braz Jr.
2. Leo Protti (na época era chefe de arte da NW; hoje trabalha na área de mangás da Conrad).
3. O "carequinha" é o Carlão Assumpção, que era editor de arte e já não trabalha mais na Conrad.
4. Esse você já matou: é o editor Pablo Miyazawa.
5. Alexandre Linares, o coordenador dos sites da editora (inclusive o da NW).
6. Outro Leo, mas esse não faz parte da redação. Ele também é funcionário da Conrad.
7. Esse é o Ed Wilson, e ele tem mesmo de manter essa aura de responsabilidade. Afinal, ele é o coordenador de produção da NW.
8. Cleiton Campos não é apenas o "mais inteligente daqui". Ele é um dos cérebros mais brilhantes do universo e também nosso redator-colaborador.
9. O cabeludo é o nosso redator Eric Araki (atualmente o cabelo dele está muito pior).
10. Esse é o Renato Siqueira, também redator NW. Além de mim (que sou tímido demais pra aparecer em fotos), existem mais outros três caras que fazem a sua revista favorita. São esses figuras aí ao lado: 11. Eurico Sakamoto (editor de arte contribuinte), 12. Ayala Jr (chefe de arte) e 13. Ronny Marinoto (editor-assistente). Entendido? Agora, se quiser fotos nossas mais desinibidas, aí teremos que negociar...

Julho, para a maioria de nossos leitores, é sinônimo de férias e diversão. Mas para nós da Nintendo World, esse mês significa trabalho pesado, muitas matérias para escrever e muitos games legais para jogar. Enquanto você relaxa em sua poltrona, leia as cartas deste mês!

ALGUNS ESTÃO FELIZES...

Parabéns para toda a equipe Nintendo pela ótima reportagem sobre a E3. Além das notícias, as matérias eram muito descontraídas e divertidas.
Rafael Saldanha de Matos
Belo Horizonte/MG

Vocês da **NW** estão de parabéns! Mas eu quero saber o que vocês sentiram ao ver o NGC na sua frente. E quando vocês seguraram no Controller, como foi? Vocês acharam confortável, é fácil apertar os botões? Quero respostas!!
Ivo Luiz Domenico
São Paulo/SP

Vocês me surpreenderam com a cobertura da E3. Quando vi, não acreditei. É bom saber que vocês acreditam no futuro do video game no Brasil. Continuem assim, inigualáveis.
Felipe Vaz
Belo Horizonte/MG

Muito obrigado pelas palavras de carinho, moçada! A cobertura da E3 2001 deu muito trabalho, mas tudo foi extremamente compensador. Nosso site ficou supercongestionado nos dias da feira e recebemos muitos e-mails parabenizando-nos pela tarefa cumprida. É gratificante saber que os calos nos pés e as bolhas nas mãos tiveram razão de ser. É por vocês que labutamos arduamente, sem trégua e sem pensar em cansaço, e que encaramos os maiores desafios e obstáculos, sem medir conseqüências para proporcionar a nosso séquito o melhor do moderno jornalismo gamístico. Mas é melhor parar por aqui, senão vou me emocionar e acabar molhando as páginas com minhas lágrimas.



...OUTROS NUNCA ESTÃO SATISFEITOS!

A revista é boa, está de parabéns, mas tem seus probleminhas. Os Questiomarios de vocês estão cada vez mais fáceis. Assim não tem graça. E não gostei da edição 32. Poxa, metade da revista falava de GBA. Eu sei que estava todo mundo na expectativa, mas agora exagerou!
Rafael Akio
Manaus/AM

Gostei bastante do Game Boy Advance, mas quando isso vai acabar? Primeiro, lançaram o Game Boy, em seguida o Color, depois o Advance? A cada três anos lançam um Game Boy novo, é isso?
Samuel Alves Muraoka
Sumaré/SP

Será que devemos mesmo aumentar o nível de dificuldade do Questiomario? Ele é elaborado com o intuito de fazer com que o máximo de pessoas participe, portanto é natural que você ache algumas das questões fáceis demais. E essas questões são ainda mais fáceis se você for um leitor assíduo da revista. Pegou o espírito da coisa? Tudo é feito para que você leia cada vez mais a NW. Somos ou não somos espertalhões pra chuchu? E por que será que tem gente reclamando do Game Boy Advance? Ele é o sistema de maior sucesso de todos os tempos, e se tivermos sempre uma nova versão para nos alegrar, sorte a nossa! Tem gente que reclama de barriga cheia...

É ISSO AÍ, VELHINHO!

Tenho 33 anos e sou apaixonado por Nintendo. Já tive um Super NES, agora tenho um N64, e espero com ansiedade a chegada do NGC. Quero parabenizá-los pela revista, que sem demagogia, é uma das melhores, se não a melhor. A número 33 estava muito boa, com uma qualidade incrível. Olhem que coincidência! Tenho 33 anos e escrevo depois de ler a edição 33. Jogar video games não tem fronteiras nem idade. Desde já, incentivo meus colegas a comprarem o GameCube. Acho até que eu deveria ganhar uma comissão por isso, o que vocês acham?
Célio C.O.
Ponte Nova/MG

Outras coincidências: sua carta tem 99 palavras (três vezes 33) e foi respondida no feriado de Corpus Christi, ou o Corpo de Cristo, que tinha 33 anos de idade! E aí? Vai jogar no Bicho?

TOQUE OUTRA VEZ, LINK!

Vocês fizeram uma matéria na edição 9 com músicas diferentes pra se tocar na ocarina de Zelda. Será que não poderiam mostrar outras músicas? Sei várias (como o tema dos **Simpsons** e **Missão: Impossível**), mas eu queria mesmo saber como tocar o tema da série **As Panteras**. Dá pra dizer?
Diogo Taurinho
Belo Horizonte/MG



Em breve você poderá conferir mais uma matéria com outras pérolas da música mundial para executar em sua ocarina. Mas nem venha pedir o Bonde do Tigrão ou o último sucesso do Latino! Aliás, por que vocês não mandam as músicas tiradas por vocês mesmos? Assim, matamos dois coelhos numa cajadada só: vocês participam de uma seção interativa e nós teremos uma matéria a menos para fazer. Às vezes, chego a me assombrar com minha astúcia.

TRÊS PERGUNTINHAS

Tenho umas perguntinhas pra vocês: 1. Está ou não confirmado que **Pokémon Crystal** vai sair no Brasil? 2. **Dinosaur Planet** para o 64 foi cancelado? 3. Por que nos EUA **Conker** foi censurado para 17 anos, e aqui no Brasil para 18?
Guilherme M. Giacomini
Via e-mail

1. Confirmadíssimo. Assim que o jogo sair nos EUA (data estimada em 30 de julho), os brasileiros também terão sua versão. 2. Foi cancelado para N64, mas sairá para GameCube com o nome de Star Fox Adventure: Dinosaur Planet. 3. Na realidade, a censura é a mesma. Nos EUA, os filmes que são censurados para menores de 17 anos também saem como proibidos para menores de 18 por aqui. Certim?

O MISTERIOSO MESTRE POKÉMON

Oi, misteriosos redatores da **NW**. Eu pensava que nunca ia ver um de vocês em carne e osso, mas nem com a mais moderna tecnologia japonesa vocês me enganaram. Eu vi o Eric Araki! Esse cidadão estava no primeiro torneio de Pokémon realizado pela Devir. Ele estava vestido de amarelo, com uma mochila de Pokémon e um boné do Pikachu. Sinceramente, como vocês não querem ser descobertos usando esse tipo de roupa? Acho melhor vocês jogarem um pouco mais de **007** pra aprender umas coisas. Não adianta o Eric negar, porque eu tenho testemunhas.
Hansbendroken (Oscar)
São Paulo/SP

Aí que você se engana, meu caro Hansbendroken (tive que olhar umas trinta vezes pro seu nome pra não errar). O cidadão que você viu era apenas um clone de Eric Araki, com a missão de confundir leitores desavisados. Eric não pode usar roupas amarelas, pois sua pele tem uma rara disfunção que faz aparecer bolhas por todo seu corpo quando em contato com roupas dessa cor. A mochila na verdade não era uma mochila, e sim um amontoado de pano para cobrir a corcunda do clone. E Eric também não usa boné, pois seu cérebro de incalculável Q.I. entraria em erupção caso faltasse ventilação. Como você pôde perceber, as aparências enganam, Oscar. Acho melhor você jogar um pouco mais de 007...

ONDE ANDA O JUNIOR?

O que aconteceu com Odair Braz Junior? Fiquei espantado quando vi que não foi ele que escreveu o editorial e não tinha o seu nome na lista de integrantes da revista. Será que ele foi demitido? Gostaria de dizer que admiro muito o seu trabalho, pois não é nada fácil redigir para uma revista tão espetacular como esta, e gostaria de vê-lo escrevendo para a **Nintendo World** por muitos anos.
Fabiano Zimmer Pereira
Governador Valadares/MG

Calma, Fabiano! Não aconteceu nada de grave com o Obrair (nosso apelido carinhoso para ele). O cara ainda é editor-chefe absoluto da NW, mas também está envolvido com outros projetos secretos da editora que ocupam quase todo seu tempo. Não se preocupe, porque volta e meia ele faz suas aparições-relâmpago (mas nem por isso menos brilhantes) nas gloriosas páginas de nossa revista. A propósito, ele mandou um abração procê.

O FUTURO DONO DA NINTENDO

Parabéns pela ótima revista que vocês criaram e que hoje é a melhor revista de video games do mundo. Na edição 33, vocês confirmaram que **Pokémon Crystal** seria lançado aqui no início de agosto. A minha pergunta é: aquele aparelho que conecta o Game Boy na Internet, o Mobile Adapter, será lançado aqui? Vocês mostraram também que há um aparelho que vai conectar o Nintendo GameCube na Internet. Isso vai ser lançado aqui também? E pra finalizar, quando eu me formar na faculdade vou querer trabalhar aí na Nintendo como gerente administrativo ou algo próximo. Reservem uma vaga aí pra mim!
Roberto Longhi
São Paulo/SP

Difícil responder essas suas perguntas por enquanto, pois nada está definido ainda. Os sistemas de telefonia dos países são distintos, então não sabemos como isso será resolvido. Sem contar que a telefonia celular no Japão se popularizou tanto que os preços das ligações são irrisórios perto dos nossos. Se não houver um provedor nacional, o usuário terá que pagar ligações internacionais. Isso não é vantagem nenhuma, concorda? Quanto ao seu futuro emprego na Nintendo, botamos a maior fé. Continue mandando brasa nos estudos! Quem sabe um dia você não chega lá?

Envie sua carta ou seu desenho para:
Rua Maracaí, 185
CEP: 01534-030 – São Paulo
Não deixe de escrever por fora do envelope N-MAIL ou HOT PAINT. Escreva também seu nome e endereço atrás do desenho.



Rafael Ap. Gomes da Silva
Ribeirão Preto/SP
Prêmio: 1 cartucho N64

Fabiano N. de Araújo
Guarulhos/SP

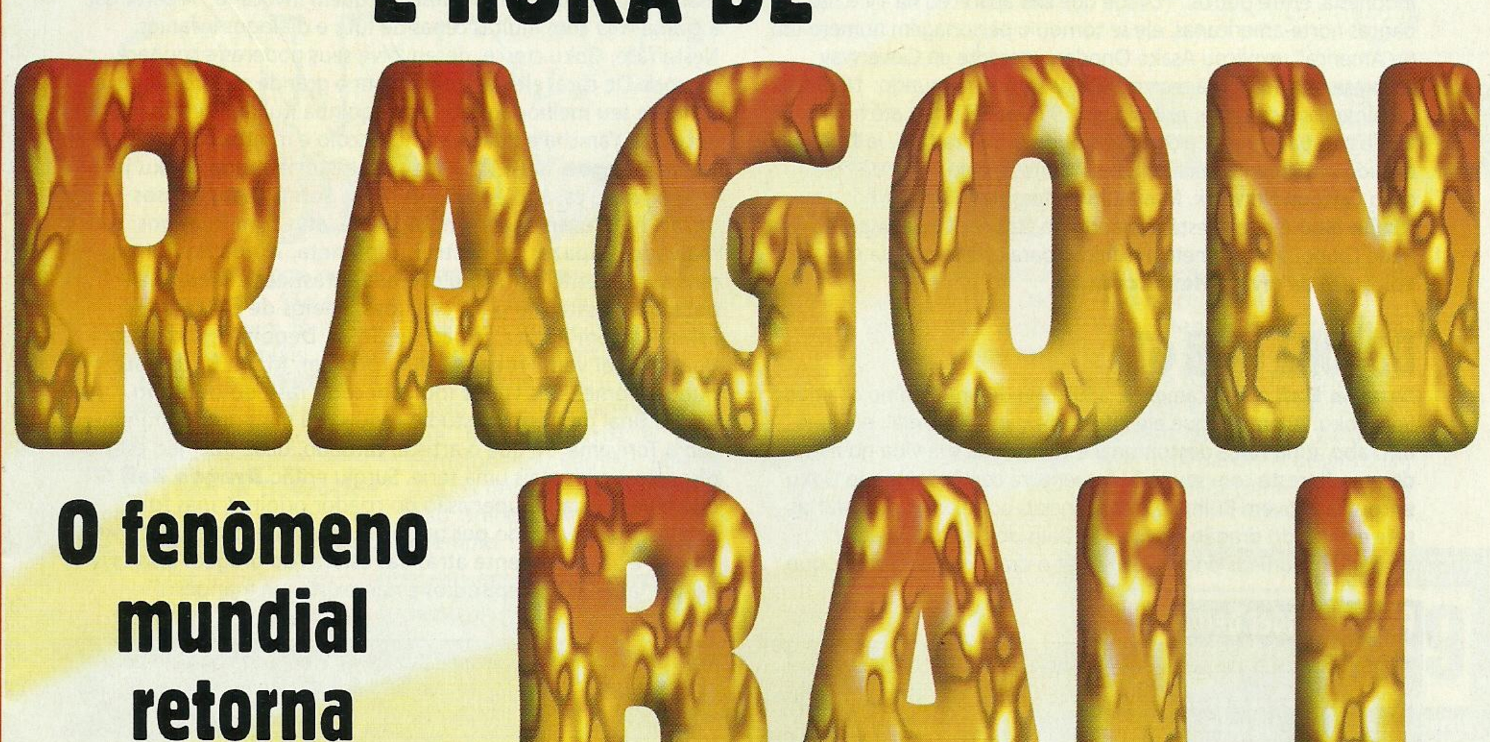
Fábio Jr. Gross
Jaraguá do Sul/SC

Vander Luis Bortoletto
Piracicaba/SP

Renato Lima Santos
Pompéu/MG


D

É HORA DE



O fenômeno mundial retorna aos games Nintendo

Todos os meses, recebemos centenas de cartas de leitores pedindo informações sobre os famosos e obscuros games baseados na série Dragon Ball. Já falamos isso, mas é bom esclarecer: até hoje, todos os jogos DB foram lançados apenas no Japão. Por isso, imaginem nossa alegria quando soubemos que um jogo de DBZ está sendo criado para Game Boy Advance (leia mais na página 8). E isso só significa uma coisa: a febre invadiu de vez o mundo ocidental, e está pronta para destruir tudo nos video games. Atendendo aos seus pedidos, a NW orgulhosamente apresenta um pouco da complicada trama criada por Akira Toriyama, assim como uma geral nos games lançados para consoles Nintendo. Divirta-se!

A maior saga de todos os tempos

Com desenho animado, mangá, games e uma infinidade de outros produtos, Goku e seus amigos mostram por que são um dos maiores sucessos mundiais de vendas. Hoje, no estádio do Maracanã, cabem 110 mil pessoas. Imagine então 1.000 Maracanãs lotados. Pronto! Agora você tem a noção de quantos mangás **Dragon Ball** foram vendidos no mundo até o final de 1995. Foram 110 milhões de revistas, e com certeza esse número já aumentou bastante, já que elas continuam sendo publicadas com êxito em diversas partes do mundo.

Todo esse sucesso começou em 1984, quando o desenhista japonês Akira Toriyama terminava sua primeira obra-prima, a série de mangá **Dr. Slump**. Inspirando-se em algumas lendas chinesas e em sua própria imaginação, ele criou **Dragon Ball**, que começou a ser publicado em dezembro do mesmo ano, na edição 51 da revista semanal **Weekly Jump**.

O mangá fez um enorme sucesso e durou dez anos e 42 volumes de duzentas páginas cada. Graças a isso, a história em quadrinhos tornou-se um anime no início de 1986. Impulsionada pela TV, a saga das esferas do dragão não parou mais de crescer e começou a invadir outros países. "O desenho começou a ser transmitido no México em 1995 e cativou a todos. Por isso, resolvemos lançar o mangá, que está indo muito bem também!", afirmou Mary Farrera, produtora da editora mexicana Vid.

Uma grande diferença entre **Dragon Ball** e outros mangás é a questão da passagem de tempo. Os personagens crescem, se casam, têm filhos, envelhecem e até morrem. Por causa disso, quando virou anime, os produtores resolveram fazer uma diferenciação entre as fases, e usaram o nome **Dragon Ball Z** a partir do momento que Goku vira adulto. O curioso é que o mangá é chamado de **Dragon Ball** do início ao fim.

Sucesso na TV

O desenho animado teve 444 episódios e foi dividido em **Dragon Ball** (153 episódios) e **Dragon Ball Z** (291). Alguns elementos foram adaptados da história, e até uma pequena fase (a péssima história do Garlick Jr.) foi acrescentada ao produto final. Rapidamente, o anime se proliferou pelo mundo na década de 90, sendo exibido em países como México, EUA, Bélgica, Itália, França,

Indonésia, entre outros. "Desde que **DB** apareceu na TV e nas bancas norte-americanas, ele se tornou o personagem numero um da América", explicou Asako Onodera, gerente da Cloverway, empresa que licencia a marca **DB** nos EUA e no mundo. No Brasil, o anime começou a ser exibido em 1996 no SBT, que até hoje ainda não passou todos os episódios da primeira fase. Já **DBZ** é exibido atualmente pela TV Bandeirantes e pelo canal de TV a cabo Cartoon Network. Mas a última fase de **DBZ**, (intitulada **Majin Boo** e que já está passando no Cartoon) foi comprada pela Rede Globo, que promete a exibição para este mês. Leia mais na edição 24 da revista **Herói.com.br**.

DB, DBZ e DB GT

Dragon Ball é, basicamente, a história de um menino chamado Son Goku. Acontece que ele não é um garoto normal: ele tem um rabo, uma força descomunal e viveu toda sua vida no meio de uma floresta com seu avô. A aventura começa quando Goku encontra a jovem Bulma e é convencido por ela a ir procurar as sete esferas do dragão (as Dragon Balls do título). Quem conseguir reuni-las poderá convocar o dragão Sheng-Long, que realizará qualquer tipo de desejo a quem invocá-lo. A partir daí, a trama rola com muitas cenas de luta e diálogos infames. Nesta fase, Goku cresce, desenvolve seus poderes e conhece pessoas. De cara, ele vai treinar com o grande mestre Kame, e conhece seu melhor amigo, o carequinha Kulilin. Depois, ele encontra Yamcha e Pual, Lanchi, Piccolo e muitos outros.

Já em **Dragon Ball Z**, o foco da história muda. Goku já está adulto, casado e tem um filho, Son Gohan. Nossos heróis não lutam mais em torneios, mas com inimigos malvados capazes de destruir o planeta. Ainda há humor, mas o elemento principal são as fantásticas e violentas batalhas. Destaque para os vilões, cheios de carisma. Primeiro vem Raditz, irmão de Goku. Depois, o poderoso Vegeta. Daí vem Freeza, Cell e, por fim, Majin Boo. Note que os nomes dos vilões indicam cada fase do desenho. Com o final de **DBZ**, o estúdio requisitou mais uma continuação a Toriyama. Só que o artista, cansado, disse que não estava disposto a criar mais uma série. Surgiu então **Dragon Ball GT**, que teve apenas a supervisão do criador original, mas foi totalmente idealizado por outra equipe. Na história, Goku vira criança e vai novamente atrás das esferas do dragão. Essa fase durou "apenas" 64 episódios e não existe em mangá.

Para entender bem:

Mangá: nome dado às histórias em quadrinhos de estilo japonês.

Anime: nome dado aos desenhos animados produzidos no Japão.

Saiyajin: habitante do planeta de Saiya. É um povo bárbaro de conquistadores que praticam técnicas de luta brutais. Goku e Vegeta, por exemplo, são Saiyajins.

Dragon Games

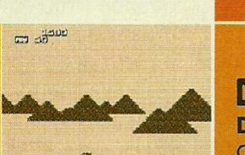
Todos os jogos lançados no Japão

Por Eric Araki

É difícil encontrar quem jamais ouviu falar nos games de Goku e companhia. Afinal, trata-se de uma série que abalou as estruturas japonesas e quebrou recordes até meados de 1997. E como só agora o resto do mundo é vítima da febre da saga dos guerreiros Z, os fãs ocidentais começam a se perguntar como eram os jogos de **DB** para seus consoles Nintendo favoritos.

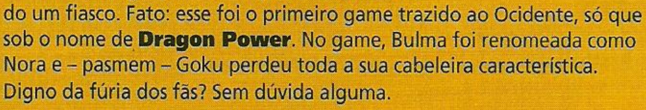
Entre RPGs, Card Games e jogos de luta, **Dragon Ball** fez a alegria dos fãs orientais. Desnecessário dizer que os maiores sucessos foram aqueles que permitiam aos jogadores colocarem-se cara a cara, no esquema consagrado por **Street Fighter**. Isso porque **DB** utilizava um sistema próprio, com campos de batalha imensos e possibilidade de movimentação não limitada ao solo. Ficou curioso? Confira então um pouco sobre cada um dos títulos **Dragon Ball** lançados para os consoles da Nintendo, para Famicom (o nome do Nintendinho 8 bit no Japão), Super Famicom (o Super NES) e Game Boy. Só mais um lembrete: como esses games saíram há muito tempo, não há possibilidade nenhuma do lançamento de qualquer um deles no Brasil. Vale só pela curiosidade.

Dragon Ball: Shen Long no Nazo



Data: 1986/Console: Famicom

A primeira aparição de **DB** no mundo dos games não foi exatamente um grande sucesso. Contando a história da série desde seu início, com o encontro de Bulma e Goku em busca das esferas do dragão, esse RPG quase foi considerado um fiasco. Fato: esse foi o primeiro game trazido ao Ocidente, só que sob o nome de **Dragon Power**. No game, Bulma foi renomeada como Nora e – pasmem – Goku perdeu toda a sua cabeleira característica. Digno da fúria dos fãs? Sem dúvida alguma.



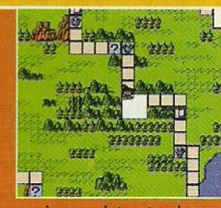
Dragon Ball 2: Daimao no Fuukatsu



Data: 1988/Console: Famicom

Continuação do primeiro game. Aqui você acompanha as desventuras de Goku na tentativa de impedir que Piccolo Daimao destrua o planeta. Com a baixa performance do primeiro título, a Bandai resolveu revolucionar de vez, tornando-o praticamente um Card Game, mudança que agradou em muito aos fãs e direcionou o resto da vida útil da saga na plataforma.

Dragon Ball 3: Gokuden



Data: 1989/Console: Famicom

Apesar do 3 no nome, esse game reconta toda a saga, desde o encontro de Goku e Bulma até o nascimento de Piccolo. Tudo isso regado a batalhas mais bem trabalhadas e um sistema bem mais consistente de RPG Card Game, sem mencionar um dos melhores desempenhos na parte sonora de toda a saga.

Dragon Ball Z: Kyoushuu! Saiyajin



Data: 1990/Console: Famicom

Continuação direta de **Gokuden**, **KS** traz uma série de inovações, com um salto astronômico na qualidade geral, tanto gráfica quanto musical. Como o próprio nome sugere, o episódio retrata a chegada de Raditz à Terra e a descoberta da raça guerreira Saiyajin, culminando no sangrento embate com Nappa e Vegeta.

E no Brasil?

No final de 2001, a Conrad Editora (que publica a **NW**) lançou o mangá **Dragon Ball** nas bancas de todo o Brasil. O resultado foi impressionante: o primeiro número se esgotou rapidamente e precisou até ser reimpresso! A partir do número 16 (ainda nas bancas), o mangá mostra exatamente os capítulos que nunca foram exibidos na TV pelo SBT. Mas vem mais novidade por aí. A Conrad vai lançar ainda em julho o mangá **Dragon Ball Z**, no mesmo formato de **Dragon Ball**, com o mesmo número de páginas e também quinzenal. Assim, toda semana os fãs poderão ler uma história do Goku: numa semana **DB**, na outra **DBZ**. E a editora está preparando outras surpresas. Você não perde por esperar!

Cassius Medauar

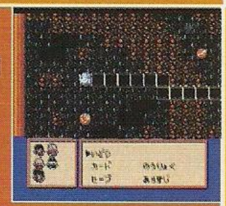
Dragon Ball Z 2: Gekishin Freeza!!




Data: 1991/Console: Famicom

A Bandai se supera com esse título, alcançando uma dramaticidade incrível nas batalhas, transmitindo quase a mesma ação encontrada no seriado de TV. Totalmente passado em Nameku, você joga a maior parte do tempo com Kulilin e Gohan, enfrentando as forças Ginyu, até a chegada de Goku após o treinamento sob a tutela do Sr. Kaioh.

Dragon Ball Z 3: Ressen Jinzouningen



Data: 1992/Console: Famicom

A trama principal desse game é o treinamento de Gohan para se tornar um grande guerreiro, como seu pai. O grande clímax ocorre durante os jogos de Cell, com a morte de Goku e a transformação do pequeno Saiyajin em seu segundo estágio. Apesar disso, o conjunto geral se manteve no mesmo patamar do game anterior, o que não o torna de todo ruim.

Dragon Ball Z Super Saiyajin Densetsu



Data: 1992/Console: Super Famicom

Pegue os dois primeiros **Dragon Ball Z** lançados para o Famicom, adicione alguns gráficos simples (mas que, para a época, deixaram os fãs de queixo caído) e um monte de cartas novas para ações ainda mais ousadas. O resultado: a primeira aventura da Bandai na plataforma 16 bit da Nintendo.

Dragon Ball Z: Gekitou Tenkaichi Budoukai



Data: 1992/Console: Famicom

Finalmente um verdadeiro jogo de luta de **Dragon Ball Z**! Apesar de contar apenas com os poucos recursos do 8 bit da Nintendo, a Bandai não fez feio, trazendo todos os personagens mais importantes até o final da saga Cell. A novidade aqui é a utilização do Datach, um leitor de códigos de barra lançado para o Famicom – assim como o novo Card-E Reader para o GBA – que transportava os personagens dos Cards para o console.

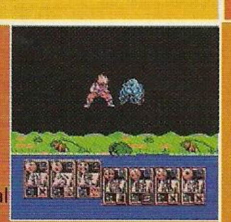
Dragon Ball Z: Super Butouden



Data: 1993/Console: Super Famicom

Se os fãs deliraram com o **Gekitou Tenkaichi Budokai**, imagine quando **Super Botouden** foi lançado. Apesar de seguir o sistema de **Street Fighter**, os combates eram muito mais rápidos e traziam inovações que se encaixavam perfeitamente ao seriado. A grande quantidade de personagens secretos também contribuiu para que o game fosse um grande estouro.

Dragon Ball Z Gaiden: Saiyajin Zetsumetsu Keikaku



Data: 1993/Console: Famicom

O último jogo dos Guerreiros Z para o console trazia um enredo completamente original, no qual uma raça alienígena ultrapoderosa tentava eliminar todos os Saiyajins do universo. As batalhas eram bem mais dinâmicas – podia-se escolher uma série de cartas para realizar as ações, podendo até resultar em ótimas seqüências de animação.

Dragon Ball Z: Super Butouden 2



Data: 1993/Console: Super Famicom

Já se imaginou no comando do Super Saiyajin Brolly? O grande atrativo do título era a presença de diversos personagens, como Gohan SSJ2, os vilões do nono Movie, Zangia e Bojack, e, claro, o lendário Super Saiyajin. No mais, apenas mais uma aparição de **DBZ** no Super Famicom.



O estranho mundo de Toriyama

Como o criador de Dragon Ball fez sua história nos games Nintendo

Assim que Akira Toriyama ascendeu ao estrelato com o sucesso de **Dr. Slump**, as empresas de games viram nele uma ótima oportunidade para associar seus produtos às obras do autor. A empresa que acabou abocanhando o rapaz foi a Enix, em 1986, que começava a desenvolver o primeiro episódio daquele que seria seu maior sucesso de todos os tempos. Estamos falando da cultuada série de RPG **Dragon Quest** (conhecida como **Dragon Warrior** no Ocidente).

Resultado? A saga, sempre com o criador de **Dragon Ball** como "character design" (criador de personagens), quebrou todos os recordes existentes, sendo hoje um dos raros títulos a ter alcançado a incrível marca de mais de quatro milhões de cópias vendidas no Japão. Claro que esse sucesso todo logo atraiu os olhares de sua principal rival, a Square Soft, que conseguiu se valer dos talentos do artista para um de seus maiores hits: **Chrono Trigger**, em 1995.



Vale lembrar ainda que algumas das principais crias de Toriyama aportaram no universo da Nintendo, como **Go Go Ackman**, **Gulliver Boy** e tantos outros, com pouca ou quase nula repercussão no







Ocidente. Seja como for, qualquer que seja o trabalho, ostentar o nome Akira Toriyama ainda é garantia de sucesso.

E.A.



Dragon Ball Z: Super Butouden 3

Data: 1994/Console: Super Famicom

Apesar da acusação de ter sido criado às pressas para aproveitar o sucesso da saga **Boo** (o que não chega a ser mentira), esse é considerado um dos melhores jogos baseados em **DBZ**. O melhor de tudo? Majin Boo estava inteiramente à disposição, para alegria dos fãs.

Dragon Ball Z: Hyper Dimension

Data: 1996/Console: Super Famicom

Aclamado por muitos, odiado por outros tantos, **HD** causou um grande impacto entre os fãs por inovar em todos os aspectos e ser mais semelhante aos games de luta convencionais, com sistemas de combo e campo de batalha limitado. Ame-o ou deixe-o, ninguém pode negar a superioridade gráfica em relações aos jogos da série lançados até então.



Dragon Ball Z: Super Gokuden Kakuseihen

Data: 1995/Console: Super Famicom

Buscando um retorno ao RPG, a Bandai revitalizou os episódios Gokouden, atualizando-os para as maravilhas do Super Famicom. A maior vantagem do game era a possibilidade de encontrar caminhos alternativos, diferentes dos seguidos pelo seriado. Os gráficos evoluíram muito, lembrando muito **Breath of Fire** por sua perspectiva de visão "3/4" durante as batalhas.

Dragon Ball Z: Goku Hishouden

Data: 1994/Console: Game Boy

Se você procura a ação do seriado nos games, passe longe das versões para Game Boy. Apesar de ser um RPG, você vai passar mais tempo entre textos intermináveis do que em combates – o que deixará furioso quem não tiver o japonês afiado...

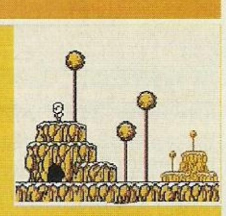


Dragon Ball Z: Super Gokuden Kakuseihen 2



Data: 1995/Console: Super Famicom

Segundo capítulo da série **Super Gokuden**, que se inicia a partir do momento em que os Saiyajins chegam à Terra até a queda de Freeza. Apesar de contar com todo um aparato gráfico e sonoro, nenhum dos dois remakes emplacou como o esperado, fazendo com que o terceiro episódio, baseado na saga **Boo**, fosse cancelado antes mesmo de ser desenvolvido.



Dragon Ball Z: Goku Gekitouden

Data: 1995/Console: Game Boy

Apesar dos gráficos melhorados e de uma maior interatividade, essa não é uma das melhores coisas que você encontrará para o Game Boy. Se você for um superfã do seriado e souber de cor a fase Freeza inteira, vale pela curiosidade.

Toda quinzena nas bancas

FRACTA



www.heroi.com.br/dragonball



Mais um game para saciar sua sede de monstrinhos



Suicune é todo nervosinho

Pokémon Crystal Version

Quando a versão Amarela de **Pokémon** foi lançada para o Game Boy, em meados de 1997, o sucesso foi imediato. Com seus gráficos aprimorados, minijogos extras e, principalmente, um enredo mais fiel ao original do que o do seriado televisivo, o remake logo conquistou uma nova leva de fãs. Em pouco tempo, o cartucho amarelinho se tornou o favorito de oito entre dez pokémaníacos.

Algum tempo depois, com a chegada das versões **Gold** e **Silver** às lojas, e seu enorme sucesso, já se falava na possibilidade do lançamento de mais uma versão especial, baseada nesses dois games. Dito e feito: no Natal do ano passado, não se falava em outra coisa senão a nova versão de **Pokémon**, que teve mais de um milhão de cópias comercializadas em apenas uma semana de vendas no Japão. Novos personagens, acabamento mais caprichado, enredo novo, animações inéditas, e a revolucionária possibilidade de acesso à Internet por meio do novo acessório Mobile Adapter, que permite a conexão do Game Boy Color a um telefone celular comum. Isso era **Pokémon Crystal**; o que mais um pokéfã poderia desejar de um game dos monstrinhos de bolso?

Um mundo que se desfaz

E a edição 2001 da feira de games americana E3 foi digna de entrar para a história. O evento nos apresentou um mundo de infinitas possibilidades, com a exibição do Nintendo GameCube, ao mesmo tempo em que nos tirou um montante delas, com a confirmação do que já imaginávamos: o Mobile Adapter não será lançado no resto do mundo, já que o sistema de telefonia do ocidente não é tão avançado quanto o do Japão.

"Mas, e daí?", você deve estar se perguntando. Simples. Sem o Mobile Adapter, **Pokémon Crystal** não terá combates em rede, prêmios enviados pela própria Nintendo ao seu inventário, nem notificações sobre seu desempenho, rankings ou qualquer elemento online. Com isso, quase 30% das capacidades do cartucho vão por água abaixo. Ainda assim, descontando esse "pequeno detalhe", todo o resto estará lá.

Avante, Suicune!

Os gráficos dos Pokémon foram todos redesenhados, ganhando um aspecto mais atrativo, além de uma pequena – e bastante louvável – animação antes de cada combate. Algumas áreas foram redesenhadas e ganharam ares exóticos e convidativos. Um exemplo disto é o Ice Path, aperfeiçoado em muito em relação às versões **Gold** e **Silver**.

A história também recebeu melhorias, com a adição de alguns personagens inéditos, e um maior aproveitamento de velhos componentes. Agora, também é possível escolher uma personagem feminina no início da jornada, além do treinador original. Outra estrela entre os estreantes é o colecionador de Pokémon raros, Eusine (Minaki, no original), obcecado pela fera lendária Suicune, e capaz de tudo para adicionar a criatura à sua coleção.

Isso tudo sem mencionar os recursos exclusivos, novos centros de treinamento, itens inéditos e funções para velhos acessórios, como as estações de rádio que distribuem preciosidades e dicas valiosas. Enfim, apesar da falta das novas capacidades online, **Crystal** promete não fazer feio diante do exigente público dos monstrinhos de bolso. Se você apreciou a versão Amarela, não ouse perder essa!

Esta treinadora ainda vai dar o que falar!

O visual é o mesmo, mas as melhorias nos detalhes são evidentes

Publisher:	**Nintendo**
Desenvolvimento:	**Nintendo Game Freak**
Gênero:	**RPG**
Nº de jogadores:	**1 a 2 simultâneos**
Lançamento:	**agosto**

MARIO KART Super Circuit

Mario e a galera se preparam para mais correria!

Os gráficos estão ainda melhores que os do game de Super NES. Coisa fina!

Publisher:	**Nintendo**
Desenvolvimento:	**Nintendo**
Gênero:	**corrida**
Nº de jogadores:	**1 a 4 simultâneos**
Lançamento:	**agosto**

Mas o que é isso? O que aconteceu com o **Mario Kart Advance**? Não vai mais ser lançado? Calma, gente! Um dos títulos mais esperados pelos fãs da Nintendo (e principalmente por aqueles que já compraram seu Game Boy Advance) continua firme e forte no desenvolvimento e será lançado mais cedo do que você pensa: 27 de agosto. Ele só não vai mais se chamar **Mario Kart Advance**.
O nome do game será **Mario Kart Super Circuit**. E cá pra nós: essa mudança de nome foi a melhor coisa, porque já estávamos achando que a Nintendo estava sem imaginação para dar nome aos jogos da série. Foi **Super Mario Kart** para Super Nintendo, **Mario Kart 64** para Nintendo 64 e seria **Mario Kart Advance** para Game Boy Advance. Ainda bem que a Nintendo resolveu mudar, e criou um nominho bem divertido. Como será o nome do futuro **Mario Kart** para GameCube?

Nada como o original

Já foram lançados alguns ótimos games de corrida para GBA, como **F-Zero Maximum Velocity** e **GT Advance Championship Racing**, mas eles não entram na mesma categoria de **MKSC** por óbvias razões. Até um jogo no estilo, **Konami Krazy Racers**, já apareceu. Mas quem é fã não se contenta com nenhuma outra coisa. O rei dos games de corrida de kart, aquele que deu origem a muitos e muitos clones e imitações, estava em versão jogável na E3 2001 e foi um dos campeões de audiência no estande da Nintendo. Ninguém (nem a Equipe **NW**) resistia a uma jogadinha.
MKSC está sendo desenvolvido pela Intelligent Systems (a mesma criadora de **Paper Mario** para N64), e podemos afirmar que os caras estão dando um trampo federal e fazendo uma superversão para o avançado portátil (ou seria uma avançada versão para o superportátil? Tanto faz. Sabemos que você pegou o espírito da coisa). Utilizando a versão do Super Nintendo como base, a equipe de desenvolvimento acabou criando um jogo ainda melhor que o original, a começar pelo campo de visão: agora, a tela é só sua! No Super NES, todos as partidas eram disputadas com tela dividida. Com dois jogadores, cada um ficava com metade. Com apenas um jogador, a outra metade era usada para o mapa da pista. Quer dizer, um desperdício de espaço.
Os gráficos também foram bastante melhorados. Os cenários de fundo e o asfalto das pistas estão muito mais nítidos que na versão de 16 bit. E graças ao hardware do GBA, efeitos como escala podem ser bem observados quando você se aproxima dos carros adversários. Coisa fina!
Os corredores, por enquanto, incluem os já manjados Mario e seu irmão Luigi, a Princesa Peach, Toad, Yoshi, Donkey Kong, Wario e Bowser, mas pode ser que novos personagens sejam acrescentados antes do game ser lançado. A série **Mario Kart** inaugurou esse esquema de usar itens durante a corrida. E quem é viciado nessa categoria não deixa por menos: não basta chegar em primeiro lugar. O que liga é humilhar o adversário! Os itens de **MKSC** misturam alguns vistos na versão de Super NES (como as cascas de banana e o relâmpago) e outros, que só vieram depois, na versão de N64 (como o casco vermelho triplo e o casco espinhudo que vai atrás do líder da corrida).

Diversão pra todo mundo

Faz muito tempo que video game deixou de ser uma atividade individual para se tornar um evento social. Aqui não poderia ser diferente. A nova versão de **Mario Kart** trará pegas multiplayer para até quatro jogadores. Com o uso de apenas um cartucho, quatro GBAs podem ser conectados com o Cabo Game Link e a disputa rola em apenas uma pista. Se mais de um cartucho for usado (com o número correspondente de sistemas), todas as pistas do jogo ficam disponíveis. E o famoso modo Battle também está retornando para quem não se contenta apenas em pisar fundo. Falta muito pouco para as luzes verdes se acenderem! Agüentem firme!



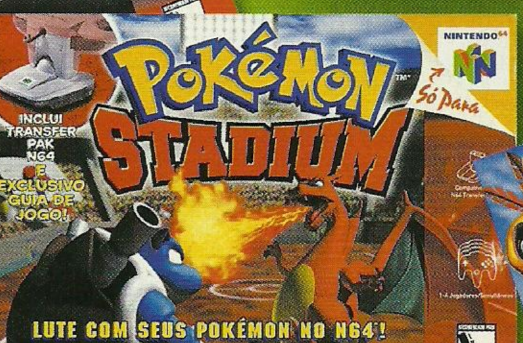
VAI ENC

Desafiamos você a resistir a esta promoção.

R$100,00
EM BÔNUS-GAME

para você levar um desses games. Você escolhe, paga a diferença e recebe o game em sua casa com frete grátis.









CARAR?

É só comprar
o NINTENDO 64 da Gradiente,
podendo pagar fácil, fácil em

10x 59,90

(1+9) Total a prazo R$ 599,00*
ou à vista **R$ 489,00**
e pedir o seu Bônus-Game na loja.

Promoção válida até 31/7/01
ou enquanto durar o estoque de N64
nas lojas participantes.

Regulamento: www.nintendo.com.br
ou (011) 3814-8234.

O bônus de R$100,00 está vinculado à compra do console Nintendo 64 da Gradiente e é válido somente para a compra de 01 (um) cartucho de jogo direto da Gradiente Entertainment Ltda., segundo os procedimentos descritos no formulário entregue no ato da compra do N64. A escolha do cartucho de jogo da promoção está restrita aos 06 (seis) títulos apresentados neste anúncio.

Lojas Participantes:
- Bon Marchê • Carrefour • Casa e Vídeo
- Casas Bahia • DGM • Eletro
- Extra Hipermercado • Fast Shop
- Fotológica • Fujioka • Lojas Americanas
- Lojas do Gugu • Magazine Luiza
- Pernambucanas • Ponto Frio
- Ri Happy • Telerio • Video Game Center

*Taxa de juros: 4,82% a.m. e 75,93% a.a.





Leo Burnett



Skate retorna com força total no Nintendo 64, Game Boy Advance e Game Boy Color

por Pablo Miyazawa

Esqueça futebol, tênis e Fórmula 1.

Esporte legal é o skate, e ponto final. A afirmação é polêmica, mas faz todo o sentido do mundo. Há tempos o skate não é tão popular. Para qualquer lugar que se olhe – em ruas, parques ou estacionamentos – há alguém deslizando numa prancha com rodinhas. Campeonatos pipocam por todo o mundo, inclusive no Brasil. Os atletas mais famosos, como a lenda viva Tony Hawk e o carioca Bob Burnquist, são verdadeiros pop stars: aparecem em capas de revistas e ganham rios de dinheiro em torneios e com patrocínios.

Esta ressurreição do esporte tem muitas razões de ser. E uma delas é, indiscutivelmente, o surgimento da série **Tony Hawk's Pro Skater** nos video games. Graças a essa franquia, a Activision levantou a bola e se garantiu como uma das empresas mais rentáveis da atualidade. Games com a marca **Tony Hawk** viraram sinônimo de qualidade, adrenalina e diversão, e são unanimidade entre os jogadores.

fotos: Pedro Bicudo



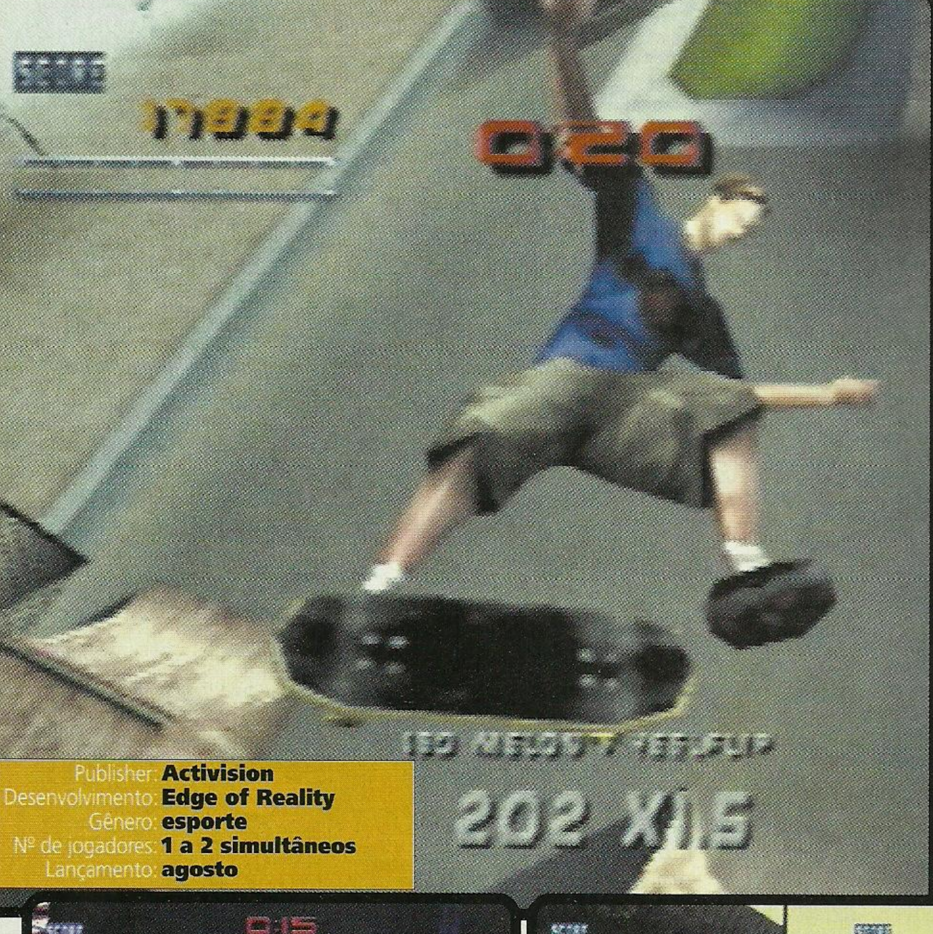
E para quem tem consoles Nintendo, está tudo mais do que perfeito. Todas as plataformas da empresa estão bem representadas com games da série. O N64 já teve seu primeiro game no ano passado, e no mês que vem irá ganhar uma seqüência, que muito provavelmente será o último grande game do console. O Preview do jogo está nas próximas duas páginas. No Game Boy Advance, as coisas também vão bem. **THPS 2** é fenomenal e já é considerado o melhor título para o portátil até agora. Nosso Review está na página 30.

E o Game Boy Color não podia ficar para trás. A versão para o 8 bit foi lançada no ano passado, e está chegando agora às lojas brasileiras. Por isso, caprichamos no detonado, que você confere a partir da página 32. Para fechar com chave de ouro, temos uma entrevista mais do que exclusiva com Bob Burnquist, o único brasileiro nos games da série **Tony Hawk**. Está bom de skate pra você?



O grande vôo

THPS 2 é simplesmente arrasador



Você é leitor da **NW**, é um cara esperto e curte jogar games de qualidade, certo? E com toda certeza você jogou **Tony Hawk's Pro Skater** para Nintendo 64 e se divertiu a valer. Acertei? Então, fique feliz! A continuação do game será lançada no mês que vem. Mais uma vez, a softhouse Edge of Reality fez um serviço de primeira. Pegou um projeto da Neversoft para outros consoles, deu uma reformulada geral, colocou um estágio extra e enfiou tudo em um cartuchão de silício. Resultado: perfeito, perfeito!

Dizer que **THPS 2** é mil vezes melhor que o primeiro game (lançado em março de 2000) não é exagero nenhum. Há mais cenários, mais velocidade, maior variedade de objetivos, a possiilidade de criar seu próprio skatista e até de dar uma de engenheiro e desenvolver seu próprio cenário!

As melhorias podem ser vistas de cara. A câmera foi trazida mais próxima do personagem, o que aumenta a sensação de estar dentro do game. Os detalhes gráficos de cada skatista foram mais caprichados: as texturas, as animações; tudo está mais rico e mais próximo da realidade. E desta vez você pode escolher entre doze skatistas. Tony Hawk, claro, está lá, assim como o "prata da casa" Bob Burnquist. Entre os três novos personagens estão Steve Caballero, Eric Koston e Rodney Mullen. E todos têm seus movimentos especiais exclusivos.

O sistema de manobras também foi renovado. Isso não quer dizer que ficou mais difícil fazer um 720° ou um Judo Flip. Pelo contrário:

Publisher:	**Activision**
Desenvolvimento:	**Edge of Reality**
Gênero:	**esporte**
Nº de jogadores:	**1 a 2 simultâneos**
Lançamento:	**agosto**







Quatro décadas radicais

Toda a saga do skate... e dos video games

1958
Surge o primeiro skate, na Califórnia (EUA). O projeto é idealizado pelo dono de uma loja de equipamentos de surf, que conecta rodas de patins a pranchas de madeira. A idéia inicial é adaptar o surf para fora d'água. Por isso, o esporte é batizado de "Sidewalk Surfing", ou ainda "Terra Surfing".

1963-65
Os skates passam a ser fabricados em larga escala e popularizam-se entre os surfistas. O primeiro campeonato acontece na Califórnia, e em 1965 o esporte já é divulgado em revistas e na televisão. No final do ano, o skate é declarado uma ameaça à saúde pela Associação Americana de Medicina (devido ao alto número de acidentes), e praticamente desaparece do mapa.

1967-70
O skate começa a retornar às ruas, agora com a adição do "Tail" (a parte traseira, mais levantada) e novas rodinhas, feitas de poliuretano.



do gavião no N64

as manobras continuam sendo feitas com combinações entre a alavanca de controle e os botões C, como no primeiro game. A diferença é que as possibilidades de combinações aumentaram em número. Existem outros tipos de Grinds, Grabs e Kicks, além de uma nova manobra chamada Manual, que não existia em **THPS**, que estende suas manobras mesmo após uma combinação mais longa de movimentos. Agora, prolongar o combo só depende de sua habilidade.

E que tal praticar na pista de seus sonhos? Para isso existe o modo Create-A-Park. Além de adicionar elementos aos cenários já existentes, você pode desafiar as leis da física e da engenharia e empilhar rampas, corrimãos, trilhos e lajes em um cenário vazio. Criar os próprios obstáculos aumenta o fator replay ao infinito, já que as possibilidades não se esgotam enquanto sua criatividade (e insanidade) continuar.

Mas criar o próprio skatista é a melhor sacada de todas. O cartucho disponibiliza uma porção de opções, como comprimento do cabelo, cor de roupas e tamanho do corpo, para você montar o atleta como quiser. E se dissermos que um herói Marvel também pode ser escolhido? Sim, o Homem-Aranha também está no jogo! Mas isso a gente explica melhor depois.

Dizer que o novo game é mil vezes melhor que o primeiro THPS não é exagero nenhum



O que era bom, ficou melhor

Os fãs do primeiro **THPS** não precisam se preocupar. Os melhores elementos do game continuam lá: o modo Career – no qual você cumpre objetivos e encontra itens escondidos para abrir novos cenários – foi bastante aprimorado. Antes, o lance era coletar fitas de vídeo. Agora, o esquema é grana mesmo, em verdinhas. Se antes havia uns cinco objetivos por fase, agora são dez, como por exemplo, bater três recordes de pontuação, saltar buracos, destruir barris, encontrar a fita secreta, coletar as letras da palavra SKATE, e mais uma infinidade de maluquices. Com a grana coletada, você abre outros cenários e pode comprar novos skates e mais manobras, que são adicionadas ao seu personagem e às estatísticas de cada um. Em resumo, o dinheiro funciona como os pontos de experiência em um RPG: quanto mais você tiver, melhor seu personagem vai ser.

Há também a opção de torneio para você disputar com os amigos, tendo direito até a pontuação de juízes. As outras opções



Multiplayer – como o Horse, Graffiti e a disputa de manobras – não foram deixadas de lado. A novidade é um novo modo, chamado "It", uma espécie de disputa de gato e rato.

E na trilha sonora, tudo novo. A sonzeira rola da abertura à fase final, e dá até pra escolher qual música rola em cada estágio. Rage Against the Machine, Bad Religion, Papa Roach, Millencolin, Public Enemy e Anthrax são só algumas das bandas que arrasam no game.

Truques também existem, e muitos. **THPS 2** é cheio de códigos bacanas, que permitem flutuar à gravidade lunar, transformar seu skatista em uma forma geométrica abstrata, circular pela fase com um jetpack, entre outras doideiras. Falaremos mais sobre eles na próxima edição.

Tony Hawk 2 é um game totalmente novo, que apesar de lembrar muito o game anterior, dá aquela sensação de novidade a cada fase passada ou manobra executada. O último grande game para N64 faz jus à importância do console para o mercado dos video games. Item mais do que obrigatório para quem quiser uma despedida em grande estilo.

Para entender bem:

Vertical: modalidade praticada em Half Pipes (rampas com no mínimo quatro metros de altura em forma de U).

Street: modalidade praticada nas ruas. Em competições oficiais, a pista é montada com obstáculos artificiais, imitando as mesmas condições encontradas em ruas e parques.

1971-79
O esporte se populariza nos Estados Unidos. Mais de 40 milhões de skates são vendidos no país durante a década, centenas de parques são inaugurados, e revistas especializadas começam a aparecer.
Um americano da Flórida cria o "ollie" em 1978, manobra que permite ao skate subir em obstáculos.

1974
O Skate chega ao Brasil. O primeiro campeonato acontece no Rio de Janeiro, e a primeira pista do país é inaugurada no final do mesmo ano, também no Rio.

1980/81
O Freestyle torna-se o estilo mais popular. Os skates tornam-se mais largos, e as rodas ficam maiores. No final de 1980, o skate volta a ser proibido nas ruas de diversas cidades americanas, inclusive na Califórnia. Muitos parques e pistas são fechados, o que causa a decadência do esporte, mais uma vez.

Tamanho peque

Tony Hawk é perfeito no Game Boy Advance

A primeira vez que joguei **Tony Hawk's Pro Skater 2** foi em maio, na feira de games E3, em Los Angeles. Minha expectativa era grande, já que as revistas e sites americanos especializados só falavam de como o game era fantástico, revolucionário e tudo o mais. As telinhas que eu havia visto me espantaram, mas jogar era outra coisa. E tive a chance de pôr as mãos no dito cujo no estande da Activision.

Vou dizer a verdade: fiquei um pouco decepcionado. Achei complicado demais fazer manobras, e o ângulo de visão me deixou meio zonzo. Saí de lá com uma impressão não muito boa. Só agora, dois meses depois, entendi o porquê daquela sensação: eu não havia tido tempo suficiente para curtir o game. Assim que peguei **Tony Hawk 2** mais tranqüilamente, não teve jeito: ele entrou rapidinho pra minha lista de favoritos. Este é, na minha opinião, o melhor jogo lançado para Game Boy Advance até agora.

Sabe aquele tipo de game que agrada a qualquer um? Então, **THPS 2** é assim. Ele oferece variedades de jogos, elementos de ação e esportes, desafios aos montes, e é bico aprender. Aqui na redação da **NW**, por exemplo, todo mundo reserva um tempinho para uma jogadinha.

E quanto mais eu jogo, mas fico de queixo caído. Como a Vicarious Visions conseguiu colocar 64 megabits de informações num cartucho tão

"Cara, muito bonito! As manobras são fáceis e os movimentos, perfeitos. Gostei. Este aparelho já está nas lojas? Quer me vender este?"
Lincoln Ueda, skatista



1982
Tony Hawk vence seu primeiro campeonato e começa a tornar-se uma lenda no estilo Vertical. O esporte se profissionaliza e os campeonatos passam a pagar prêmios ainda maiores, em dinheiro.

1988/89
O game **Skate or Die** é lançado para o Nintendinho 8 bit, pela Ultra Soft. Primeiro título verdadeiro de skate para o console, permitia a até seis pessoas jogarem alternadamente. No ano seguinte, é lançado o game **720°** (da Mindscape), também para NES.

1990/91
O Street torna-se a modalidade mais popular, já que os skatistas não dependem de pistas para praticar. As manobras evoluem e ficam mais diversificadas. As pranchas (Shapes) ganham novo formato e as rodas diminuem, facilitando os movimentos. A Ultra produz a seqüência de **Skate or Die**, intitulada **Skate or Die 2: The Search for Double Trouble**, para o NES. Dois jogos da série são lançados para o Game Boy nos anos seguintes.



no, diversão infinita



"É outro ângulo! E olha esses gráficos! A qualidade está mesmo ótima! O bom dessa versão é que você não fica caindo por qualquer coisa, como acontecia no jogo do N64".

Bob Burnquist, skatista

minúsculo? E o que dizer desses modos de jogo (tem Career Mode, modo de treino, e tudo é gravado na bateria interna) cheios de objetivos insanos? E dessa trilha sonora, que, se não possui músicas conhecidas, traz o mais puro rock'n roll (músicas criadas pela Shin'en, empresa que produziu **Iridion 3D**)? Totalmente demais!

Manobras na ponta dos dedos

O esquema de jogo é simples como andar de skate sem cair: é preciso cumprir um monte de objetivos em pistas cheias de obstáculos para ganhar um dinheirinho. Com a grana, você compra o direito de jogar as fases seguintes. E se sobrar uns trocos, dá até pra comprar um skate novo e algumas manobras. Como não é tão simples assim resolver os desafios, você vai gastar um bom tempo na primeira fase. Mas isso não é de todo ruim. Além de ficar bem familiarizado com o estágio, dá pra usar esse tempo para treinar as milhares de manobras possíveis. Daí, quando finalmente conseguir cumprir os objetivos, você já estará bem treinadinho e pronto para os outros desafios. No total, são seis fases, uma pior que a outra. Se não acumular grana suficiente, você não conhece as fases seguintes de jeito nenhum. Quer dizer, jeito tem: há um monte de códigos legais (veja na página 60 desta edição), mas aí perde a graça... Quem está acostumado com **Tony Hawk** pro N64 poderá sentir certa dificuldade com a nova perspectiva de visão. O GBA usa a chamada perspectiva





isométrica ou, em outras palavras, visão diagonal a partir de cima, diferente do N64, que é 3D total em terceira pessoa. Mas é só questão de se acostumar. As manobras também são difíceis de executar, principalmente se você não estiver habituado com os botões superiores do console. Pode até dar uma dorzinha nos dedos, mas passa. Basicamente, é só pressionar o botão L com uma direção qualquer. Para acelerar, segure o B, e pra fazer o Grind (deslizar), é só apertar o A. Não há como não se impressionar com a quantidade de manobras que podem ser feitas com tão poucos botões.
Como sempre, Bob Burnquist é o melhor personagem e logo após, Tony Hawk. Jogar com Bob é divertido e ideal pra quem está começando, porque além do cara ser brasileiro, é o mais balanceado de todos. Mas eu não contava com a possibilidade de poder jogar com o Homem-Aranha. Depois que descobrimos o código para fazer isso, o Cabeça-de-Teia virou o nosso favorito! Faltou a opção de Multiplayer e os modos de criação de personagens e pistas, mas ninguém é perfeito. De qualquer maneira, não dá mesmo vontade de desgrudar as mãos do GBA. Você liga, joga um pouquinho, deixa de lado por uns minutos, joga um pouco mais... e assim vai, até o dia acabar. Jogo bom é isso aí.

PM





AVALIAÇÃO

Gráficos	9,3
Som	9,0
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,3
Replay	9,7

NOTA FINAL 9,2

RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	esporte (skate)
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Vicarious Visions
Salva?	não
Tamanho:	64 megabits
Número de jogadores:	1

1995-1999
O brasileiro Bob Burnquist sagra-se campeão mundial em 1995. Dois anos depois, é apontado o melhor skatista do mundo pela revista **Thrasher** e pela revista **Transworld** (em 98 e 99).



2000
A Nintendo lança **Tony Hawk's Pro Skater** para Nintendo 64 e Game Boy, e a seqüência para Game Boy Color. Os games apresentam Bob Burnquist como o segundo melhor personagem, e colaboram em muito para o retorno da febre do skate por todo o planeta.

2001
Hoje, o skate é o sexto esporte mais praticado dos EUA, com mais de 6 milhões de adeptos (metade deles na Califórnia). A Nintendo lança **Tony Hawk's Pro Skater 2** para Game Boy Advance e N64. A versão para GameCube (**Tony Hawk's Pro Skater 3**) está prevista para o início de 2002.

Tudo pra você a

As sete fases, totalmente detonadas!

A maior lenda da história do skate mundial marcou o retorno desse gênero emocionante aos video games. Apesar de ter decepcionado um pouco em sua primeira aparição no Game Boy Color, **Tony Hawk** voltou cheio de novidades em sua seqüência, mostrando que é o melhor também em sua versão de bolso. Assim como no N64, o game traz muitas missões para você cumprir em cada uma das pistas. E a sua amiga **NW** dá o serviço completo pra você, revelando tudo o que é necessário para fazer as manobras mais radicais e destruir em todos os estágios. Então, pegue o seu skate, ou melhor, seu GBC, e mãos à obra!

Manobras
Grinds

Para realizar um grind, basta aterrissar em um corrimão, trilho, canto de parede ou canteiro. Assim que o personagem tocar a superfície, ele deslizará e acumulará pontos. Porém, há diversos tipos de Grinds, e para realizá-los é preciso efetuar comandos específicos antes da aterrissagem:

5-0 Grind: aterrisse em uma superfície própria para o Grind
Crooked Grind: antes de aterrissar, aperte ← + B
Board Slide: antes de aterrissar, aperte → + B
Tail Slide: antes de aterrissar, aperte ←, → + B
Nose Slide: antes de aterrissar, aperte →, ← + B
Grind especial (diferente para cada um): antes de aterrissar, aperte ↓, → + B

Career Mode

Esse é o modo de jogo principal, no qual você deve realizar as tarefas de cada pista para obter dinheiro e comprar novos modelos de skate. Os skates mais valiosos podem ajudá-lo a conseguir mais velocidade e saltos mais altos. Geralmente, é melhor usar o modelo básico para realizar combos e conseguir pontos, enquanto o mais caro ajuda bastante para coletar as letras (graças a sua velocidade). Confira agora a estratégia para todas as pistas do game. Os objetivos são os mesmos para todos os personagens, então escolha o seu favorito e detone!

1 Skate Street

Objetivos:

1. Combo de cinco movimentos	$ 300
2. 5.000 pontos	$ 500
3. Pegar as letras S-K-A-T-E	$ 500
4. 10.000 pontos	$1000

1, **2** e **4**: Você pode realizar esses três objetivos em uma mesma partida. Logo no início, siga para a direita até encontrar dois corrimãos. Faça vários combos de pulos e Grinds para conseguir os pontos. Use o esquema de subir o corrimão, perder o impulso e voltar fazendo mais manobras para estender o combo.

3: Melhor ordem: S, K, A, T, E



S: Logo no início, no alto do Quarter Pipe (atrás de seu personagem). Para conseguir o impulso e alcançar o S, suba a rampa à direita, volte e, pouco antes de chegar ao Quarter, dê um pulo de maneira a cair no início dele. Isso aumentará seu impulso, fazendo você alcançar o S.



K: No primeiro Half Pipe que você encontrar. Deslize pelos corrimãos que levam ao Half e, com bastante impulso, dê um leve toque no botão A quando estiver na ponta do corrimão.



A: Saia do Half pela direita e pegue impulso, deslizando pelo corrimão para a direita. Você chegará ao pequeno Quarter Pipe com impulso suficiente para alcançar o A.



T: Após o Quarter Pipe, há mais dois corrimãos. Percorra-os com Grinds, suba a rampa por eles e, antes de descer, salte para alcançar a letra.



E: No meio do último Half Pipe, logo após o T. Continue com o impulso. Logo após subir a rampa e antes de cair no Half, dê um pulo bem da beirada.

2 NY City

Objetivos:

1. Grind em todos os taxis	$ 400
2. 5.000 pontos	$ 500
3. 10.000 pontos	$1.000
4. Pegar as letras S-K-A-T-E	$1.500

1. Deslize sobre os oito táxis (os carros amarelos) que se encontram na parte superior da fase. Vá para a esquerda para encontrar alguns deles, daí siga para a direita fazendo Grind no restante.





2 e **3**: No início, desça até chegar a uma área com quatro rampas com muros. Use esta área para fazer vários combos com Grind. Conseguir 5.000 pontos é fácil, mas para obter 10.000 você precisa mandar muito bem nos combos.

arrepiar no GBC

Por Fabio Santana

Aéreas

Quando seu personagem estiver no ar (seja após um pulo, rampa ou durante um Half Pipe), você pode realizar diversos tipos de manobras. Veja quais:

180 Ollie: botão A uma vez
360 Ollie: botão A duas vezes
540 Ollie: botão A três vezes
720 Ollie: botão A quatro vezes
900 Ollie: botão A cinco vezes
Judo: ↑ + A
Airwalk: ↓ + A
Method: ← + A
Melon: → + A
Crossbone: ↓, → + A
Hellflip Varial Lien: ↓, ← + A

Como os grinds, cada personagem possui duas manobras especiais. Os comandos são os mesmos para todos:
Manobra especial 1: ↑, →, ↓ + A
Manobra especial 2: ↓, →, ↑ + A

Nas pistas com Half e Quarter Pipes, é possível realizar mais duas manobras nas bordas:
Handplant: segure para ↑ ao chegar na borda
Axle Stall: segure para ↓ ao chegar na borda

Combos pra que te quero

A melhor maneira de aumentar a sua pontuação é realizando combos. Para isso, você deve realizar manobras em seqüência antes de tocar o chão.
A cada Trick realizado no ar, o fator de multiplicação da seqüência aumenta em uma unidade. Quer dizer, quanto maior o combo, maior a pontuação.
Há duas maneiras de se realizar combos: em Half ou Quarter Pipes, ou combinando pulos e Grinds. A primeira maneira consiste em encontrar um Pipe, pegar impulso e realizar manobras aéreas na seqüência. A segunda maneira, mais efetiva, consiste em encontrar um local da pista com corrimãos, trilhos e outras superfícies próximas umas às outras e então fazer manobras aéreas e Grinds até finalmente tocar o chão. Existem fases nas quais os corrimãos se inclinam diagonalmente. Nessas, faça manobras até chegar próximo à extremidade do corrimão. Daí, é só perder o impulso propositalmente para descer mais uma vez, fazendo mais manobras para aumentar seu combo.
Mas nunca deixe de variar as manobras. Se você fizer um Trick muitas vezes, seu valor será diminuído progressivamente. Procure fazer diferentes manobras aéreas e cair sempre com Grinds variados.

4: Melhor ordem: S, K, A, T, E



S: No canto superior esquerdo do estágio. Simplesmente suba a calçada e vá para a esquerda quando iniciar a fase. Você logo encontrará o S, que pode ser alcançada com um pulo normal.



K: Depois de pegar o S, desça tudo e atravesse a área com as quatro rampas com muros. Você subirá uma rampa com corrimãos, onde o K está bem ao centro. Desça a rampa pelo meio e pule para pegá-lo.



A: Saindo da rampa pela direita, siga pelo caminho de cima beirando o corrimão. Quando chegar à área sem corrimão, prepare-se: ao passar pela árvore, pouco antes de o corrimão iniciar-se novamente, segure o direcional para baixo e você cairá, pegando a letra A no caminho.



T: Após ter pego o A, continue pelo caminho de baixo até chegar à próxima rampa com corrimão. A letra T estará ali. Basta subir o corrimão superior com Grind, segurar o embalo para começar a descer e pular para pegá-lo.



E: O E está no canto superior direito do estágio. É só dar um pulo para alcançá-lo.

3 The Hangar

Objetivos:

1	Cinco Grinds no helicóptero	$ 300
2	Combo de 1.500 pontos	$ 300
3	Pegar as letras S-K-A-T-E	$ 500
4	10.000 pontos	$1.000



1: Este é bem simples. É só fazer cinco Grinds em qualquer helicóptero que você encontrar.



2 e **4**: Tarefas não muito complicadas. Basta seguir até a área com o avião de asas quebradas e um helicóptero (pouco depois do início) e fazer combos de pulo e Grind. Para conseguir o combo de 15.000, suba no avião pela asa direita, segure o embalo, desça e pule para o helicóptero. Em seguida, salte para a plataforma à direita, sempre com manobras aéreas e Grinds.

3: Melhor ordem: S, K, A, T, E



S: Logo atrás de você, acima do Quarter Pipe. Suba a rampa localizada a sua direita e desça para pegar impulso.Daí, pule e aterrisse bem no início do Quarter para subir mais rápido, segurando o direcional para a esquerda para pegar o S.



K: Aparentemente fácil, mas requer bastante precisão. Ele está acima do cano cinza que passa sobre o Half Pipe, à direita do início. Pule no cano e, então, pule novamente no momento exato para alcançar.



A: Acima do primeiro helicóptero que você encontrar ao prosseguir para a direita (onde você obteve os 10.000 pontos e o combo de 1.500 pontos). Basta fazer Grinds para chegar lá e pular para alcançar a letra.



T: Está do outro lado do Quarter Pipe, após o A. Simplesmente pule do alto do Quarter ou, se perdê-lo, permaneça abaixo dele e pule.



E: Após o T, suba pelo cano amarelo e deslize pelo grande helicóptero. No final da hélice, dê um pulo para alcançá-lo.





4 School

Objetivos:
1. Faça Grind nos canteiros $ 500
2. 10.000 pontos $1.000
3. Encontre todo o dinheiro $1.200
4. Pegar as letras S-K-A-T-E $1.500



1: Deslize sobre cada um dos canteiros. Desça até a parte inferior do estágio para encontrar os primeiros. Faça um Grind em cada um deles (seis no total) e então pule para o outro lado do prédio usando a rampa à direita. Lá há mais canteiros para fazer Grind.

2: Descendo a rampa após o início, você vai se deparar com uma grande rampa que sobe. Está vendo o corrimão? Pois é nele que você poderá fazer vários combos de pulo e Grind. Suba fazendo manobras e deixe seu personagem descer para completar o combo. Repita várias vezes.

3: Você deverá encontrar todas as oito notas de grana espalhadas pelo estágio:



a) Acima do corrimão, à direita do início.



b) Descendo um pouco e voltando para a esquerda, acima de um corrimão.

c) Ao pular na rampa sobre o prédio que separa os dois conjuntos de canteiros, pare com o botão B, desça e pule para a direita.

d) Logo após o último canteiro, antes da grama.

e) Subindo a tela, há algumas rampas com muros. Como seu objetivo é subir nas casas com telhados verdes, você deve fazer Grind num dos muros, segurar o direcional para cima e dar um leve toque no botão de pulo. Assim que estiver sobre os telhados verdes, é só seguir para a esquerda e pular para alcançar a nota.



f) Continuando à direita pela parte superior da tela, entre dois corrimãos.

g) Descendo a tela, sobre um muro no meio da área com grama.

h) Um pouco mais à frente, no meio da área com grama.

4: Melhor ordem: K, S, A, T, E



S: No canto inferior esquerdo, sobre os armários. É só cair sobre a letra.



K: No início da fase, vá para a esquerda e caia para a plataforma inferior. Daí, siga para a direita (não muito rente à borda) e pule no final para alcançar a letra.



A: Suba no prédio que separa os dois conjuntos de canteiros, usando a rampa e tomando o cuidado de não cair para o outro lado. Pare, suba e vá para a esquerda, próximo à borda, pulando na ponta para pegar o A.

T: Siga para as duas casas de telhado verde na parte superior do estágio, no meio do caminho. Em frente a elas você verá rampas com muros. Sem impulso, pule no muro da esquerda, segure o direcional para cima e dê um toque no botão A. Se tudo der certo, você estará sobre a primeira casa. Então é só subir e pular para a outra casa, beirando a parede.



E: Siga pelo canto superior da tela e você subirá por uma rampa que levará para o teto de um prédio. Logo após aterrissar ali, pule, segurando para baixo, a fim de saltar na diagonal e pegar o E. Pratique bastante.

Dica: até aqui, você podia avançar com o seu skate normal, juntando uns $12.000 de grana. Agora será necessário comprar o seu melhor skate, de $40.000, assim também como a próxima pista, The Bullring, por $3.000.

5 The Bullring ($3.000)

Objetivos:
1. Combo de 3.000 pontos $ 500
2. Cinco voltas no Loop $ 500
3. Pegar as letras S-K-A-T-E $ 500
4. 15.000 pontos $1.500



1 e 4: Basta seguir até as duas muretas que ficam após o primeiro Half Pipe e antes do Loop. Então, faça vários combos de pulo e Grind de alta pontuação para cumprir os dois objetivos.

2: Use seu melhor skate para cumprir esse objetivo. Você tem que dar a volta no Loop cinco vezes, e com essa velocidade, a tarefa não será difícil.

3: Melhor ordem: S, K, A, T, E (use o melhor skate)



S: Suba a rampa logo à sua frente, vire-se para a esquerda lá no alto, pule sobre a mureta e, deslizando com um Grind, pule antes de começar a descer.



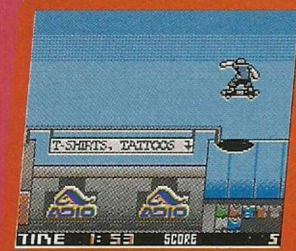
K: No primeiro Half Pipe. Apenas pegue muito impulso para alcançar a letra no lado direito.

A: Na mureta, antes do Loop. Basta pular durante o Grind.

6 Venice Beach ($4.000)

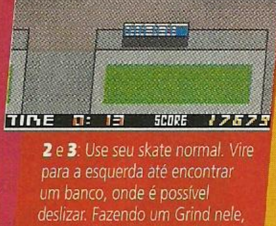
Objetivos:

1. Encontre a área secreta $ 500
2. 100 manobras $1.500
3. 15.000 pontos $1.500
4. Pegar as letras S-K-A-T-E $2.000





1: Use o melhor skate para encontrar a área secreta. No início, vire para a esquerda e suba pela rampa que aparecer logo em seguida. Continue pulando de casa em casa e, após a casa de telhado vermelho, você encontrará a área secreta, recheada de notas de $20.



2 e **3**: Use seu skate normal. Vire para a esquerda até encontrar um banco, onde é possível deslizar. Fazendo um Grind nele, você poderá pular para placas e outros bancos, em uma seqüência de oito objetos para fazer combos de pulo e Grind. Aí fica fácil ultrapassar os 15.000 pontos e as cem manobras.

4: Melhor ordem: T, A, K, S, E (use o melhor skate)



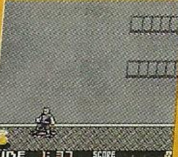
T: A partir do início da fase, vá para a direita até encontrar uma casa de teto com bordas azuis. Depois dele está o T, bem no alto. Salte para o telhado azul e, de lá, pule para a letra.



A: Pouco abaixo dos objetos utilizados para fazer a pontuação, há uma área cercada por uma parede multicolorida. A letra A encontra-se na parte direita dessa área. Pule na cerca a sua esquerda e, então, pule novamente, com o direcional para baixo.



K: Bem na entrada da área secreta. É possível pegá-lo durante o salto da casa de telhado vermelho para a área secreta. Se não conseguir pegar na entrada, pegue na saída.



S: Na área secreta, atrás da cerca, no canto inferior esquerdo.



E: Voltando da área secreta, ou a partir do meio da fase, siga pelos telhados das casas para o lado direito. Desta forma, no canto superior direito, você poderá alcançar o E, após a casa vermelha de telhado cinza.



7 Skate Heaven ($5.000)

Objetivos:

1. Pegue todo o dinheiro $ 500
2. Combo de 12 movimentos $1.000
3. Pegar as letras S-K-A-T-E $2.000
4. 20.000 Points $2.000



1: Use o melhor skate para conseguir todas as notas, pois você vai precisar de velocidade. **a)** Extrema esquerda da fase.



b) No ponto inicial da fase, pegue o trilho de cima, segure o impulso para voltar e pule para pegar a nota.



c) Pelo caminho de cima, ao chegar ao final da rampa, pule para pegar a nota que está sobre o mini Half Pipe.



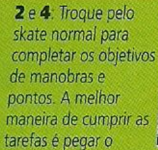
d) Volte, pegue o caminho de baixo (pule a rampa para chegar a ele) e, no final do primeiro trilho horizontal, pule para não perder a nota.



e) Seguindo em frente, subindo os trilhos, você chegará a um Half Pipe, onde é possível avistar a Terra ao fundo. Pegue impulso para alcançar a nota que está na parte direita do Half.



f) Saindo do Half anterior pela direita, caia no próximo buraco e, seguindo em frente, você chegará a outro Half. Pegue impulso para pegar a nota na parte esquerda.



2 e **4**: Troque pelo skate normal para completar os objetivos de manobras e pontos. A melhor maneira de cumprir as tarefas é pegar o caminho de baixo após o início da fase. Prosseguindo com manobras pelos quatro trilhos, você chegará a uma plataforma. O segredo está no trilho inclinado à direita dessa plataforma. Suba por ele pulando e fazendo Grinds, então segure o impulso para descer com mais manobras. Desta maneira, você facilmente consegue eliminar os dois objetivos.

3: Melhor ordem: S, K, T, A, E (use o melhor skate)





S: Vá para a esquerda e, após a rampa, você estará bem abaixo da letra. Pule no trilho inclinado e, dele, para o S.



K: Na bifurcação, pegue o caminho de baixo. Após a plataforma, suba o trilho inclinado à direita, mas deixe seu personagem perder o impulso no topo. Na descida, pule para o K.



T: No Half Pipe após o Loop. Novamente, pegue impulso para alcançar o T do lado direito.



T: Depois de pegar o K, suba novamente o trilho inclinado e siga para a direita. Você chegará a um Quarter Pipe com a letra T no topo.



A: Pegando o T, você terá de voltar. Caia no buraco que vem à esquerda e continue seguindo nessa direção. Ao final do trilho, pule para pegar o A.



E: Volte para o lugar onde você pegou o T e caia no buraco novamente, só que desta vez siga para a direita. Na extrema direita, você encontrará um Quarter Pipe com a letra E.



E: No Quarter Pipe, na extrema direita da fase. Seu melhor skate terá velocidade de sobra para alcançar o E.

O maior skatista do mundo é brasileiro... e é a estrela dos games **Tony Hawk**



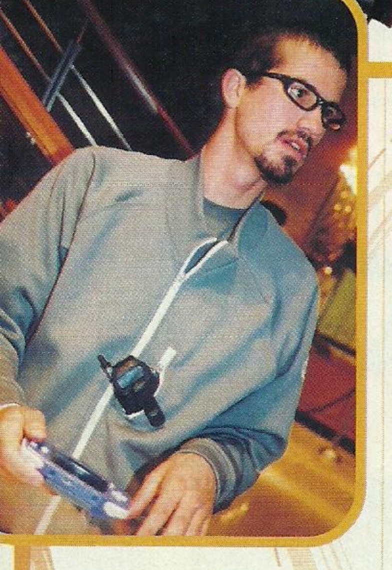
entrevista Bob Burnquist

Por Pablo Miyazawa



Ele tem nome e sobrenome estrangeiros, pinta de gringo e mora na Califórnia, capital mundial do skate. Mas Robert Dean da Silva Burnquist – ou Bob Burnquist – é brasileiro do Rio de Janeiro. Começou a praticar skate aos 11 anos, e hoje, aos 24, é o primeiro do mundo no estilo vertical e é considerado o mais versátil skatista da atualidade. Por essas e outras, ele é o segundo personagem mais valioso dos games **Tony Hawk's Pro Skater** – atrás apenas do próprio Tony Hawk.

Nos intervalos de um torneio que rolou em junho em São Paulo, conversamos com o cara e o colocamos pra jogar o novíssimo **Tony Hawk's Pro Skater 2** para Game Boy Advance. Bob escolheu a si mesmo e chapou nos detalhes ("olha minha cara! Teve uma época que eu usei esse chapeuzinho, mas agora não mais."), na nova perspectiva de visão ("olha esse ângulo!") e nos gráficos do GBA ("esse Advance é o console mais legal que já vi desses portáteis!"). Não demorou, ele já mandava ver em altas manobras e milhares de pontos. Confira os melhores momentos desse bate-papo.



Como rolou sua entrada nos games Tony Hawk? A Activision convidou você?
Foi a Activision, mas o game foi criado da exata maneira que o Tony Hawk queria. Então, foi ele mesmo quem fez a lista dos skatistas que apareceriam no jogo. E ele fez questão que eu fosse o primeiro personagem logo depois dele.

Quando você joga, sempre escolhe o Bob Burnquist, ou pega outros personagens?
Eu sempre escolho o meu, para ter certeza de que todas as mudanças que pedi foram feitas. De vez em quando jogo com o Hawk, só pra ver o estilo das manobras.

Você sabia que a maioria dos gamemaníacos brasileiros prefere jogar com o Bob Burnquist do que com qualquer outro personagem?
Isso é muito legal! Eu acho que a pessoa que está jogando cria um relacionamento com o personagem, afinal, ela está sentindo a mesma coisa que eu estou sentindo. O mais interessante disso tudo é poder passar a mesma sensação para o moleque que está jogando.

Você participou de algum estágio do desenvolvimento dos games ou deu algum palpite ao pessoal da Activision? Eles perguntavam sua opinião durante a criação?
Eu ajudo no desenvolvimento de todos os games em que estou presente. Um jogo de skate tem que ser realista, e para ser realista é preciso de muita colaboração dos skatistas. Quanto mais você participar, mais realista o seu personagem será.

E como funcionou a digitalização de seus movimentos no jogo? Eles usaram sensores em seu corpo?
Na verdade, os movimentos de todos os personagens do game foram capturados do próprio Tony Hawk. Quando começou a produção (do primeiro **THPS**), escolhemos algumas manobras exclusivas que eu criei, como a One Footed Smith e a Burntwist. Daí, na hora de capturar os movimentos, o Hawk teve de aprender a fazê-las com um monte de sensores grudados pelo corpo. É por isso que quando vejo uma manobra minha no jogo, acho que se parece com a que eu faço, mas um pouquinho diferente. Claro, ninguém vai conseguir fazer as manobras do meu jeito, já que fui eu quem as criei. Fora isso, acho que o personagem do game se parece bastante comigo. Eles seguiram bem o meu estilo de fazer manobras e até a minha postura.

E com que freqüência você costuma jogar games?
Quase não tenho tempo de jogar nada. Jogo apenas pelo computador, com o laptop que sempre carrego comigo. O **Tony Hawk's Pro Skater** mesmo, joguei mais no início do desenvolvimento. Os games foram criados com muita habilidade. A física do jogo é muito real e tudo aquilo que você faz de verdade acontece mesmo na tela.

É verdade que você não vai participar de Tony Hawk's Pro Skater 3 (para GameCube)?
Não vou, por causa do contrato de exclusividade da Activision *(que permite aos skatistas só participarem dos games da série* **Tony Hawk**). Era uma exigência contratual, mas a minha teoria é não ficar aparecendo num jogo só. Tenho honra de estar no **Tony Hawk**, a série é mesmo a melhor de todas e abriu as portas para novos games de skate, mas não é a única. Muita coisa boa pode ser desenvolvida ainda *(além de* **THPS 2**, *Bob irá aparecer no jogo* **ESPN X Games Skateboarder**, *para Game Boy Advance, com a participação de outros skatistas brasileiros, como Lincoln Ueda e Carlos de Andrade)*.

Tem gente reclamando de sua ausência no game muito antes dele ser lançado. Você acha que isso fará alguma diferença nas vendas?
Eu acho que vai haver uma diferença nas vendas, sim. Achei besteira esse lance da exclusividade. Eles *(a Activision)* não sentiram ainda porque o jogo não foi lançado, mas acho que no final fará diferença.

Você cortou relações com a Activision ou com o Tony Hawk?
Não, está tudo na mesma! Eu não queimo uma ponte dessas. Até hoje vejo e falo bastante com o Hawk, mas ainda não conversei com ele sobre isso.



Poucos esportistas brasileiros tiveram a chance de participar de jogos de video games. Guga, Pelé, Ayrton Senna são alguns deles. Como é a sensação de fazer parte dessa "elite"?
É sempre uma honra poder colocar o nome do Brasil em evidência. Tenho orgulho de ser brasileiro, e fico bastante feliz em poder fazer parte da história do Brasil nesse sentido.

Você acha que a molecada já o vê como um ídolo do esporte? Se ainda não, quanto tempo para isso acontecer?
Eu acho que tenho estado bastante na mídia, conquistei certas coisas no skate e tenho a consciência do meu papel nesse esporte. Pretendo manter a força de vontade e viver a minha vida com dignidade e paciência.

Toda essa exposição nos games está sendo positiva pra você?
Está fazendo bem não só para mim, mas está ajudando toda a indústria do skate. O pessoal joga mais video game e também anda mais de skate. O mais interessante é que esse tipo de jogo atinge principalmente um público que não pratica o esporte, e eles assim podem saber qual é a exata sensação. O feeling está todo ali! Com certeza, muita gente resolveu andar de skate depois de jogar **Tony Hawk**!

E qual sua dica pra quem se inspirou a praticar skate depois de jogar como você em Tony Hawk's Pro Skater?
A dica é geral: andar de skate é pura diversão. O lance é se divertir, e estar em cima do skate sem preocupação nenhuma. Quando estou andando, estou lá, pintando meu quadro. É minha forma de liberdade de expressão, a minha filosofia de vida.



Quais os planos para depois do skate?
Vou continuar sempre ligado ao skate, de uma forma ou de outra, seja esportiva, espiritual, política... Projetos, tenho muitos. O skate abriu muitas portas e estou tentando aproveitar ao máximo as oportunidades que Deus me deu. Agora, estou abrindo um restaurante chamado Melodia, lá onde moro com meus pais *(na cidade de San Diego)*.

E você vai pintar em algum game só seu? Quando vamos jogar um Bob Burnquist's Pro Skater?
Ainda não há nada em andamento... *(risos)*

JÁ TÁ TODO MUNDO JOGANDO GAME BOY ADVANCE! E VOCÊ?

CPU DE 32 BIT RISC-CPU: MELHOR QUALIDADE, VELOCIDADE E MUITO MAIS DIVERSÃO!

BAIXO CONSUMO DE ENERGIA: 2 PILHAS AA ALCALINAS PROPORCIONAM 15H DE JOGO!

TELA COM RESOLUÇÃO DE 240X160 PIXELS. PALETA DE 32.768 CORES E 511 CORES SIMULTÂNEAS.

GLACIAL — ARTIC — INDIGO



GAME BOY ADVANCE

3x R$ 133,00 ou em 10x R$ 46,54

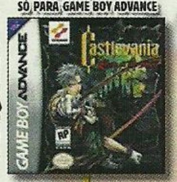
COMPATÍVEL COM TODOS OS CARTUCHOS DE GAME BOY E GAME BOY COLOR

SOM ESTÉREO E SAÍDA PARA FONES DE OUVIDO.

Nintendo® by gradiente

CASTLEVANIA
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

LANÇAMENTO



RAYMAN ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

O HERÓI DESMEMBRADO QUE JÁ VENDEU MILHÕES DE CÓPIAS DE GAMES EM MÚLTIPLAS PLATAFORMAS AGORA DISPONÍVEL PARA GBA!

OTIMIZAÇÃO FASE A FASE REPRODUZ OS GRÁFICOS 32-BIT DO RAYMAN ORIGINAL.

60 FASES EM 6 MUNDOS!

APRENDA NOVOS MOVIMENTOS PROGREDINDO PELO JOGO.

UTILIZAÇÃO IMPRESSIONANTE DE CORES.



PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



IRIDION 3D
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



EARTHWORM JIM
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



GT ADVANCE CHAMPIONSHIP
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



3x R$ 46,33 CADA

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



SUPER MARIO ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



F-ZERO
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



POKÉMON STADIUM 2



3x R$ 66,33

MARIO PARTY 3

ZELDA MAJORA'S MASK
INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO



3x R$ 59,67

3x R$ 66,33

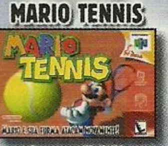
INDIANA JONES

3x R$ 56,33

SUPER SMASH BROS

3x R$ 43,00

MARIO TENNIS



3x R$ 56,33

ISS 2000

3x R$ 56,33

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

3x R$ 56,33

MEGAMAN 64

3x R$ 56,33

F1 RACING





3x R$ 56,33

SPIDER-MAN

3x R$ 56,33

SUPER MARIO 64



3x R$ 43,00

CONKER'S BAD FUR DAY



3x R$ 66,33

BANJO-TOOIE

3x R$ 56,33

TOM & JERRY

3x R$ 59,67

PAPER MARIO

3x R$ 56,33

STAR WARS BATTLE FOR NABOO

3x R$ 56,33

MARIO KART 64





3x R$ 43,00

NINTENDO 64

3x R$ 166,33 ou em 10x R$ 58,20



5 CORES: ANIS, KIWI, JABUTICABA, TANGERINA, UVA.

Preços válidos até 31/08/2001 ou enquanto durarem os estoques. · Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. · Frete não incluso · Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**





CÓDIGO NN18A

Super Mario Advance

Descubra os maiores segredos de todos os sete mundos


Por Ivan Cordon


Paz e amor, meus caros...

Numa coisa todo mundo concorda: game do Mario não é game do Mario se não tiver uma porção de surpresas e segredos legais. E, definitivamente, segredos não faltam neste novíssimo **Super Mario Advance**: são poções mágicas que abrem passagens a mundos paralelos, caminhos secretos que levam aos mestres de fases e até mesmo teletransportadores (os lendários "Warp Zones"). E o game consegue ter ainda mais surpresas que a versão do Nintendinho (na qual o game foi baseado), como o desafio de Yoshi, que só pode ser acessado depois de vencer todos os estágios do game. Para facilitar sua vida, apresentamos agora de bandeja todos os segredos: os potes secretos, como destruir cada chefe de fase e os melhores atalhos desse primeiro grande clássico do Game Boy Advance!



Mundos paralelos, Warp Zones e itens especiais

Para acessar os mundos paralelos de **SMA**, é preciso encontrar poções e abrir passagens para um outro ambiente. Nesse novo universo você encontrará moedas, que podem ser usadas em uma máquina de caça-níqueis no fim de cada fase, o que poderá lhe dar muitas vidas. Você também pode encontrar cogumelos especiais, que aumentam um coração em seu marcador de energia. Às vezes é difícil encontrar esses itens, e você precisará dar um belo giro pela fase até encontrar o ponto exato de sua localização.

Existem também alguns atalhos que podem levá-lo diretamente aos mestres da fase, e Warp Zones que podem direcioná-lo para outro mundo. Isso não é aconselhável se você quiser alcançar 100% de aproveitamento no game. Para alcançar a porcentagem máxima, é preciso encontrar cinco itens especiais (na forma da letra A) em cada estágio. Se quiser apenas chegar até o final, use e abuse destes atalhos e Warps Zone para se dar bem.

Mundo 1

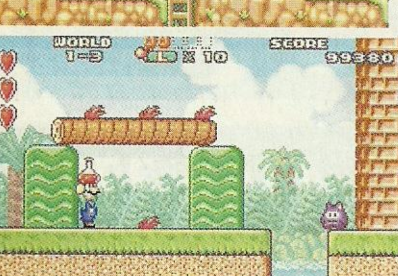
Atalho

No mundo 1-1, após subir por uma trepadeira, siga pela esquerda e use a bomba para estourar a parede de pedras. Entre na porta e siga em frente até encontrar a chefe da fase, Birdo (veja ao lado como derrotá-la).



Chefe: Birdo

Ao final de cada fase você enfrenta a simpática Birdo. É ela quem possui a esfera que deve ser usada como chave em cada estágio. Para vencer essa parada, use sempre a mesma tática: suba nos ovos que ela arremessar e use o botão A para carregá-lo. Daí, é só jogá-lo em sua cabeça. Em certas fases, ela não jogará o ovo ou demorará para lançá-lo. Quando isso acontecer, repare que sempre há um objeto dando sopa que pode ser usado como arma.



Warp Zone para o Mundo 4

Na fase 1-3, pegue a poção nesse local (veja foto) e siga à direita até encontrar um vaso. Jogue a poção perto do vaso e entre na porta vermelha que surgir. No mundo paralelo, entre no vaso para sair no mundo 4.



Chefe: Mouser

Este não é difícil de derrotar. Note que ele não vai parar de lançar bombas em você. Basta você pegar os explosivos e jogar na plataforma em que ele estiver. A maneira mais fácil de fazer isso é ficar saltando com Luigi (que pula mais alto) na frente da plataforma e pegar as bombas ainda no ar. Daí, é só acertá-lo três vezes com a explosão.

Mundo 2

Segura essa!





99 vidas

Na fase 2-2 há um local especial onde é possível acumular 99 vidas de maneira rápida e segura. Quando encontrar uma série de seis vasos com cobras, entre no segundo (como indicado na foto), pegue o bloco POW e saia. Espere o cacto se aproximar e arremesse o POW. Dependendo de onde jogá-lo, você poderá ganhar de três a quatro vidas. Retorne ao vaso e pegue outro POW. Repita isso quantas vezes quiser!



Chefe: Tryclide

Aqui as coisas complicam um pouco, mas não muito. Para vencer Tryclide, é preciso ter sangue frio. O vilão não pára de atirar bolas de fogo em você, mas elas não conseguem ultrapassar os cogumelos de pedra. Faça uma parede com alguns deles (veja foto) e pegue os outros para lançar no bicho. Para vencê-lo, acerte três pedradas em sua cabeça.

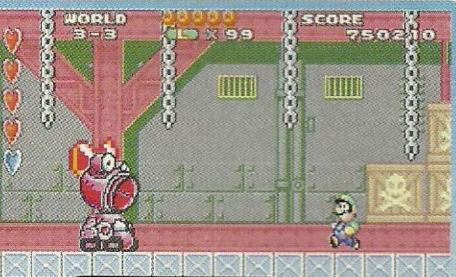


Mundo 3



Warp Zone para o Mundo 5

Logo no início da fase 3-1, na parte da cachoeira, caia até chegar ao ponto da fase indicado na foto. Entre na porta e pegue a poção. Continue indo para a direita e jogue a poção próxima ao vaso. Entre no mundo paralelo e desça no vaso para ir direto ao mundo 5.



Chefe: Robirdo

Esta é a versão robótica de Birdo. Não é muito fácil vencê-la, já que é preciso ficar esperto com alguns detalhes. Quando ela se agachar, suba na corrente e fique por lá. Ela dará um salto, e se você estiver com os pés no chão, ficará paralisado e poderá até ser atropelado. Para atingi-la, é fácil: pegue os ovos e jogue-os bem em sua fuça.



Pode vir quente que eu estou fervendo....

Mundo 4

Destruir Birdo com um Hit

Depois de pegar o foguete na fase 4-2, tire o inimigo do Autobomb e suba nele para atravessar os espinhos de gelo. Quando a estrela aparecer, pegue-a e siga correndo até a porta. Seja rápido e parta para cima da Birdo. Se ainda estiver com o poder da estrela, poderá vencê-la com um só golpe.



Atalho

Na fase 4-3, logo após pegar carona no ovo da primeira Birdo, você chegará em uma espécie de torre. Não entre na primeira porta (é preciso estar jogando com o Luigi ou com a Peach). Pegue impulso e salte para a outra plataforma. Entre na última porta e siga até o final da fase.



Warp Zone para o Mundo 6

Encontre o vaso próximo à baleia (veja foto). Pare ao lado dele, pegue a poção e use-a naquele ponto exato. Daí, é só entrar no vaso e seguir direto para o mundo 6.



Mario e Luigi: companheiros de luta e irmãos inseparáveis

Chefe: Fryguy

Esse chefe não é muito difícil, mas um pouco chato de se enfrentar. Ele tem duas fases. Na primeira, você precisa acertá-lo com cogumelos três vezes. Então, ele vai se dividir e se transformar em quatro pequenas chamas. É só jogar os cogumelos sobre os foguinhos para vencer mais esse desafio. Mole, mole.

Mundo 5



Warp Zone para o Mundo 7
No início da fase 5-3, logo após subir pelas escadas, use o superpulo de Luigi e salte para perto do vaso. Pegue a poção e use-a para acessar o mundo paralelo. Ali, é só entrar no vaso para ir direto ao último mundo do jogo.



Chefe: Claw Grip
Para derrotar o caranguejão, basta devolver os ovos que ele jogar em você. A única real dificuldade é acertar a seqüência correta dos ovos. Tirando isso, vencer Claw Grip é moleza.

Mundo 6



Atalho
Logo no início da fase 6-3, após subir pela escada, mergulhe na areia e salte por baixo da pedra até chegar ao outro lado. Você vai cortar caminho direto para Birdo.





Chefe: Mouser
O ratão está de volta, só que agora muito mais difícil. Além de ter de acertá-lo seis vezes, os inimigos que ficam em volta da tela podem dar choques e tirar sua energia. Use o mesmo esquema da primeira fase para detoná-lo.



Mundo 7



Chefe: Gate
Ao pegar a esfera para abrir a porta e seguir em frente, você terá uma estranha surpresa: em vez de abrir, a porta irá atacá-lo! Use os cogumelos para destruí-la e siga direto e reto para o desafio final.



Chefe: Wart
Esse é o cara que causou todos os problemas para Mario e sua turma. E como não poderia deixar de ser, ele é o mais difícil de se vencer. Para acertar esse "lagartão", você precisa pegar os vegetais que saem da máquina e acertá-lo quando ele estiver com a boca aberta. Tome cuidado com as bolhas! Elas podem destruir o vegetal e também tirar sua energia! Use todas as suas habilidades e boa sorte!



Parabéns, meu amigo! Você merece um bom descanso!

SE VOCÊ JÁ VIU POKÉMON DE TUDO QUANTO É COR, EXPERIMENTE ESTE!



POKÉMON CRYSTAL

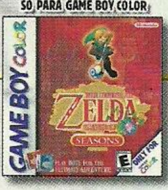


- NOVOS GRÁFICOS E NOVAS ANIMAÇÕES DE BATALHA!
- ESCOLHA SE QUER SER TREINADOR MENINO OU MENINA.
- CAPTURE O MISTERIOSO CELEBI.
- ALGUNS POKÉMONS APRENDEM NOVOS MOVIMENTOS!
- É UMA EVOLUÇÃO DO POKÉMON SILVER & GOLD
- COMPATÍVEL COM POKÉMON STADIUM II.

ALONE IN THE DARK — SÓ PARA GAME BOY COLOR



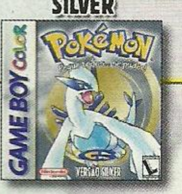
ZELDA ORACLE OF SEASONS — SÓ PARA GAME BOY COLOR



ZELDA ORACLE OF AGES — SÓ PARA GAME BOY COLOR



POKÉMON SILVER



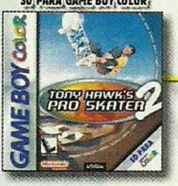
POKÉMON GOLD



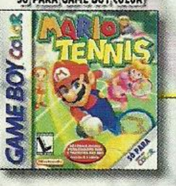
POKÉMON AMARELO



TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — SÓ PARA GAME BOY COLOR



MARIO TENNIS — SÓ PARA GAME BOY COLOR



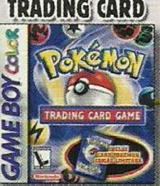
KIRBY TILT'N'TUMBLE — SÓ PARA GAME BOY COLOR





3x R$ 33,00 CADA

POKÉMON TRADING CARD



SUPER MARIO BROS DELUXE — SÓ PARA GAME BOY COLOR



POKÉMON AZUL



WOODY WOODPECKER RACING — SÓ PARA GAME BOY COLOR



METAL GEAR SOLID — SÓ PARA GAME BOY COLOR



DEXTER LABORATORY — SÓ PARA GAME BOY COLOR



TOM & JERRY — SÓ PARA GAME BOY COLOR



THE SIMPSONS — SÓ PARA GAME BOY COLOR



POWER PUFF GIRLS — SÓ PARA GAME BOY COLOR





SPECIAL EDITION

NA LUZ MUDA DE COR ENTRE GOLD E SILVER

GAME BOY COLOR

3x R$ 99,67 OU EM **10x R$ 34,88**

PURPLE — TRANSPARENTE — AMARELO — TEAL — KIWI

CABO GAME LINK

3x R$ 16,33

LITTLE MERMAID 2 — SÓ PARA GAME BOY COLOR

GAME & WATCH GALLERY 3 — SÓ PARA GAME BOY COLOR



Nintendo by gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**





CÓDIGO NN18C

Preços válidos até 31/08/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.



A segunda parte da aventura pra você!

Na NW 34 nós detonamos as quatro primeiras fases deste game destruidor para Nintendo 64. Agora, nas próximas seis páginas, você vai conferir a trajetória suada e dolorosa de Indy por mais oito fases incríveis, passando por ilhas vulcânicas nas Filipinas, santuários sagrados no México e pirâmides no sul do Egito. Sinta o prazer de explorar lugares mágicos ao lado do maior aventureiro de todos os templos... ou melhor, tempos. Boa sorte!

Por Ronny Marinoto



Fase 5: Palawan Lagoon

Jones descobre uma praia paradisíaca. Siga para a esquerda e entre na caverna. Use o chicote para atravessar a sala, pegue o facão próximo à caveira e um tesouro atrás do caixote. Volte para a praia e siga para a caverna da direita. Use o facão para cortar as teias de aranha e a arma Urgon para revelar uma sala secreta atrás da parede rachada, onde está um tesouro. Mais à frente, use o facão para cortar o mato que bloqueia outra área secreta e pegue a pá. Use-a para escavar a área mais clara e descobrir outro tesouro.

Retorne à praia, nade até a margem oposta, pegue um tesouro atrás da pedra grande e atravesse a caverna que corta a montanha. Mergulhe e siga até o navio. Do lado esquerdo do casco, você encontrará um buraco com outro tesouro. Embarque, pegue o dispositivo na caixa de ferramentas e leve-o para ser



colocado no torpedo que está na areia da praia. A bomba abrirá um buraco enorme no casco do navio: entre nele e vasculhe as cabines para encontrar três itens: um martelo, um tesouro e uma chave.

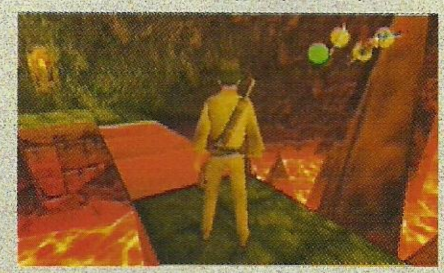
Use a chave na porta da cabine de comando, pegue uma ferramenta na parede e, no camarote, pegue um tesouro. Vá para a proa do navio, encaixe a ferramenta no guindaste e movimente a bola de ferro. Suba no caixote e use o chicote para alcançar terra firme. Escave entre os pilares, depois pise sobre o botão. Uma passagem secreta vai se abrir do lado esquerdo da praia onde você iniciou a fase. Mergulhe no lago e use o martelo na hélice do avião submerso. Daí, use a hélice na porta que bloqueia a passagem secreta. Entre na sala alagada e puxe o dispositivo que está no fundo, ao lado direito, para abrir



a porta de saída. Fora da água, explore o buraco na montanha em frente ao templo. Pegue um tesouro logo na entrada da caverna, escale as paredes até alcançar a clareira e acione o dispositivo na base do ídolo. A porta do templo se abrirá e você poderá seguir para a próxima fase.

Fase 6: Palawan Volcano

Pegue um tesouro no tanque do lado esquerdo. Arraste a pedra para perto da plataforma onde está a tocha, suba e use o chicote para atingir o outro lado. Use a arma Urgon para estourar a parede e descobrir um túnel. Suba pela escada na parede e acesse o interior da montanha, entrando na passagem estreita à sua esquerda para encontrar um tesouro. Escorregue até o lago e siga até o altar no centro da caverna. Entre no buraco com água, mergulhe e nade para o outro lado, até a área com lava. Salte para a plataforma à sua esquerda e corra pela ponte, que cairá



em seguida. Use o chicote para atravessar a fenda e, rapidamente, esconda-se da pedra rolante. Salte para o lugar de onde veio a pedra e pegue um tesouro.

Entre na montanha, pegue outro tesouro e desça na próxima sala. Aperte o botão para liberar a embarcação. Siga pela porta até o lago, mergulhe e nade até a grande sala onde está o barco. Sobre a embarcação, pegue a Shark Gate Key. Mergulhe, entre pela pequena passagem no fundo do lago e siga pelo túnel da direita. Submerja do outro lado, desça a rampa e salte para o conjunto de plataformas na encosta da



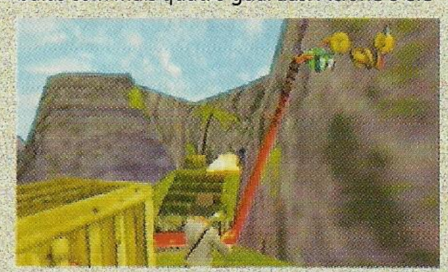
montanha. Puxe o primeiro bloco. Vá até o outro lado e puxe também o segundo. Continue a escalada, empurre o terceiro bloco para a ponta da plataforma e salte para agarrar-se na seguinte (a mais alta), que dá acesso à sala de controle do portão. Aperte o botão e use a chave na porta.

Do outro lado, alinhe os dois blocos sobre as marcas mais claras no chão, suba na estrutura de madeira e aperte o botão que aciona o mecanismo. Neste ponto, escorregue até a pla-



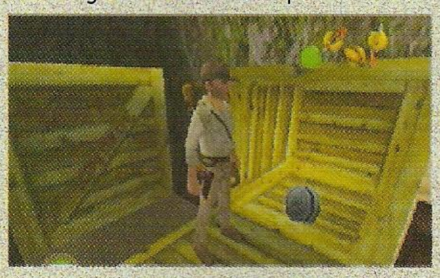
taforma, salte para a direita e use o chicote para voar até a próxima base. Use a escada e pegue um tesouro localizado no buraco da parede. Volte para a escada e caminhe até o final da trilha. Deixe que Indiana caia e agarre-se na borda do buraco de baixo. Salte para o bloco no meio da lava, atravesse a sala e use a escada para ir até a plataforma, saltando em seguida para a base da esquerda. Suba a escada e passe pela porta. Quando atravessar a sala, escorpiões cairão do teto. Corra para a próxima sala sem pisar sobre os azulejos marcados, pois eles disparam as armadilhas. Sophia vai lhe ajudar com a escada. Pegue a metralhadora e as granadas e suba.

Depois de Sophia ser capturada, saque a arma automática e dê cabo dos inimigos. Na sala grande, rasteje para trás do gongo e empurre o bloco para dentro da parede, para encontrar um tesouro. À esquerda, fora da sala, aperte o interruptor vermelho e troque balas com mais quatro guardas. Acione o ele-



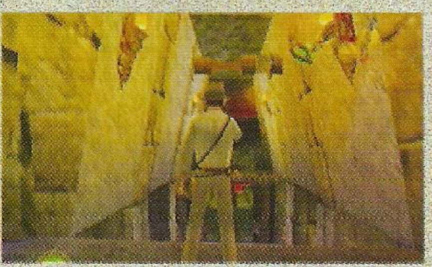
vador para subir e acerte um tiro no barril de pólvora, para eliminar mais três guardas. Siga para o local e use a arma Urgon para liberar a passagem. Ao final do caminho, use o chicote para pegar um tesouro. Saia e desça pela escada beirando a cachoeira de lava. Acerte o barril de pólvora para acabar com mais cinco inimigos. Recolha a chave, granadas e armas. Corte o mato, depois puxe o bloco para fora da parede. Escale até o buraco na rocha, aperte o botão que está ali e desça para pegar o tesouro. Retorne, use o elevador e volte à sala grande para lançar o chicote no braço da estátua.

Com a porta aberta à sua frente, siga para a outra sala. Aperte o botão na parede, use o chicote para atravessar a ponte quebrada e salte para a base do lado esquerdo. Agarre-se na borda da pedra e acesse a caverna de onde flui a lava. Salte de um lado para o outro até alcançar a outra passagem. Caia no buraco, mate um inimigo e use a chave para libertar Sophia. Fale com a garota na sala com lava. Ela vai ajudá-lo, apertando o botão que levanta a grade. Use o chicote para atravessar

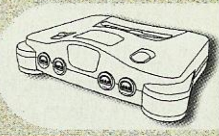


a lava e passar pela grade, em seguida salte para a base do lado esquerdo, e depois, à sua frente. Ali, pegue o kit médico, use a arma Urgon na rachadura da parede e arraste os caixotes da próxima sala. O último deles revelará uma peça mecânica.

Volte até a grade, tome o caminho da rampa e use a arma Urgon novamente na parede próxima ao batente. Desça pelo buraco, atravesse correndo a ponte de pedra e agarre-se na beirada ao fundo. Empurre o bloco e salte para a plataforma no centro da sala, depois para a plataforma seguinte. Pegue o tesouro e salte de volta. Pendure-se na plataforma central e despenque para a base de baixo.



Aperte o botão para acionar os blocos na parede e salte sobre eles até retornar ao ponto de partida. Siga pela passagem e use o chicote para atravessar a sala, descendo para acertar outro inimigo. Siga até o elevador, empurre a caixa para próximo dele e encaixe a peça mecânica no lugar vazio. Quando os guardas surgirem, aperte o botão e desça pelo elevador rapidamente. Do outro lado, é só abrir a porta para sair na próxima fase.



Fase 7: Palawan Temple

Destrua o monstro de pedra com a arma Urgon e salte para agarrar-se na borda da passagem sobre a lava. Na próxima sala, salte sobre as pedras flutuantes e alcance o outro lado da caverna (a música-tema de Indy soará nesse momento). Escale o paredão, entre na caverna superior e vá até o fundo dela para encontrar a Shark Key. Retorne à sala grande, salte sobre as pedras do lado direito até alcançar uma base terrestre. Use a arma Urgon para estourar a rachadura da parede e, no final do caminho, rasteje pela pequena abertura para alcançar a fechadura onde a chave deve ser usada.



No corredor, pegue a Brown Tiki Key sobre o pedestal. Rapidamente, suba na pedra e use o chicote para escapar da armadilha fatal. Aproveite e pegue um tesouro, escalando até o final do chicote. Para sair da caverna, desça e siga pelo caminho desbloqueado pela pedra.
De volta à sala grande, salte nas pedras do lado direito até alcançar a porta trancada. Use a chave Tiki para mover o mecanismo e sair.

No vale, siga para a sua esquerda, escale o paredão e salte para o outro lado da ponte, agarrando-se na parte quebrada. Caia em seguida sobre a ponte logo abaixo de você. Da plataforma central do vale, salte para o barranco à esquerda. Escale a parede, depois mergulhe no lago e atravesse duas quedas



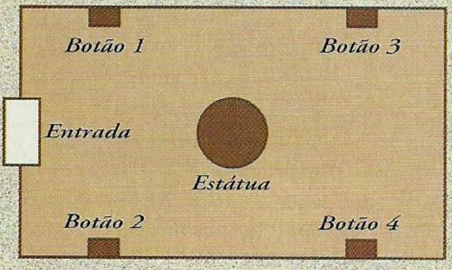
d'água. Saia da água e suba até a entrada do templo. Use o facão para cortar a corda que segura a ponte mais alta. Desça e atravesse a outra ponte que corta o vale até a entrada da caverna. Na caverna, suba a escada e pegue um tesouro do lado esquerdo. Volte, suba pelo outro lado, corte a teia de aranha e pegue mais um tesouro. Ainda no corredor, desça na área onde estão os espetos e escale a parede à sua direita, tomando cuidado com as armadilhas do piso. Atravesse até a saída para o vale.



Use o chicote para alcançar a outra caverna. Escorregue pelo vão do lado direito, suba na pequena pedra e salte para alcançar o beiral da plataforma, onde está um tesouro. Cruze cuidadosamente a área com armadilhas até



a saída. Use a ponte cortada para acessar a próxima caverna. Ali, pegue a Monkey Key no altar e rapidamente corra para a saída, saltando na água. Saia e leve a chave para a entrada do templo. Entre e aperte os botões na seqüência indicada: 2134.



Pegue no centro da sala a chave Green Tiki Key, e o chão afundará junto com você. Passe pelo monstro de pedra, acesse a sala de lava e salte para as plataformas, tomando muito cuidado com as pedras que rolam. No final da sala use o chicote para alcançar a entrada.

Pegue um tesouro próximo ao esqueleto e siga até a ponte quebrada. Salte o vão da ponte e desça do lado direito para pegar um tesouro. Use as duas chaves Tiki no mecanismo da porta e siga para enfrentar o Guardião de Lava. Salte sobre o conjunto de pedras, indo para a direita, e pegue o tesouro na mais distante delas. Tome a direção do altar onde está a segunda peça da máquina infernal.



Retire-a do pedestal e o Guardião aparecerá bem na sua frente – o poder da arma vai torná-lo invisível temporariamente. Retorne para a ponte de pedra e use a arma Taklit para passar despercebido pelo Guardião. Do outro lado, atravesse cuidadosamente a área com armadilhas e aperte o botão para liberar a água, que inundará a sala de lava. Volte à sala grande e caminhe sobre a lava endurecida para alcançar a porta de saída que o levará à próxima fase.

Fase 8: Jeep Trek

Dentro da barraca, pegue um tesouro e medicamentos. Entre no jipe, acelere para subir a rampa e atravesse a ponte. Entrando na caverna, desça para pegar outro tesouro. Volte ao veículo e desça embalado para saltar sobre a ponte quebrada. Logo à frente, estacione próximo de outra ponte e dê cabo de dois inimigos. O vão da ponte é



muito extenso, por isso salte subindo pelo lado esquerdo, onde a grama é mais verde. Do outro lado, atropele um inimigo e desça do carro. Na caverna, pegue um tesouro, depois siga para acertar três russos próximos à ponte quebrada. Pegue o pedaço de madeira que está encostado na montanha e conserte a rampa. Cruze o desfiladeiro e acelere, tomando o caminho da direita, para atropelar três guardas. Rasteje para dentro da pequena passagem e pegue o tesouro. Suba no jipe e dê a volta, desta vez pegando o caminho da esquerda.

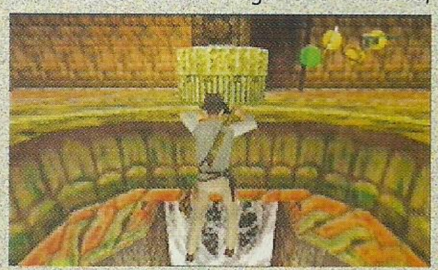
Passe por trás do morro, entre na caverna e use a arma Urgon pra arrebentar a parede, que esconde um tesouro. Siga, subindo as rampas até o topo para chegar num vale. Pegue o caminho da direita até a cachoeira, suba a rampa e, na cabana, detone o guarda para pegar um tesouro. Tome o caminho da direita novamente até encontrar um coqueiro e um ídolo. Pegue outro tesouro atrás do ídolo. Continue em frente, acerte os dois guardas e use o jipe para subir a rampa, passando



direto à próxima fase. Sophia aparecerá com um helicóptero e arremessará uma escada de cordas, que você vai pegar com o carro em movimento. Mas ainda existem mais dois tesouros no labirinto: um deles abaixo da asa de um avião, e outro atrás da barricada protegida por um guarda.

Fase 9: Teotihuacan

Na sala grande, acenda as tochas usando o isqueiro. Depois, acenda outra tocha na sala à esquerda e aperte o botão que abre a porta de pedra. Corte a teia de aranha, acenda a tocha e passe pelo corredor sem pisar no azulejo marcado – ele irá disparar uma armadilha fatal. Mais à frente, pegue a Water Key no painel isolado, depois pegue um tesouro onde o chão se abrir e escale para entrar no corredor novamente. Continue descendo, acenda outra tocha, e uma pedra bloqueará a passagem. Retorne e veja que outra passagem se abrirá. Pegue um tesouro, corte a teia de aranha, aperte o botão na parede e siga pelo corredor desbloqueado. Na sala com os mecanismos, aproxime-se do buraco central e agarre-se na borda,



de maneira que Jones fique bem acima da porta com a teia. Corte a teia e, no final do corredor, salte para a plataforma à sua frente para pegar o tesouro. Na sala de baixo, puxe os três pilares que estão encaixados na parede. Escale um deles para chegar até a fenda escura e pegue um tesouro. Pise sobre o azulejo marcado e suba na plataforma para acessar o piso superior. Pegue outro tesouro e use o botão para abrir a porta.

De volta à sala com os mecanismos, empurre uma das peças redondas até ela encostar-se ao símbolo do jaguar verde. Depois, empurre a que está na linha do símbolo do pássaro amarelo até encostá-la na estátua. Suba pelo elevador, aperte uma vez o botão de madeira, uma vez o botão de pedra e mais duas vezes o botão de madeira. Por fim, aperte mais uma vez o botão de pedra. Duas portas já estão abertas, mas isso não é o suficiente. Aperte novamente o botão de madeira e desça para empurrar a peça redonda que está na linha do símbolo do peixe vermelho até encostá-la na está-



tua. Em seguida, puxe a peça redonda que está na linha do símbolo verde para que fique centralizada entre a estátua e a parede. Agora, empurre a peça que está na linha dos três símbolos até encostá-la na parede. Suba, aperte o botão de madeira uma vez e uma vez também o botão de pedra, para abrir a terceira passagem. Pressione mais três vezes o botão de madeira e

desça. Encoste na parede a peça que está alinhada ao símbolo amarelo e suba para apertar o botão de madeira mais três vezes. Finalmente, aperte o botão de pedra para todas as portas ficarem abertas.

Siga para a sala do peixe, mergulhe na piscina e saia da água junto da estátua à direita. Atrás dela, use a Water Key na fechadura. Mergulhe, use a passagem que se abriu e puxe o dispositivo localizado na lateral do pilar submerso, que erguerá uma base no centro da sala. Saia da água, entre no vão e suba a



escada para poder saltar sobre a base. Agarre-se na beirada do andar de cima, suba e pendure-se na outra beirada fora do corredor. Caminhe para a direita, entre no vão da parede e salte para a passagem do outro lado. Use a escada, salte para a pequena plataforma em frente à janela e depois para junto da estátua dentro da parede. Você encontrará um tesouro. Volte para a plataforma, use o chicote para passar ao outro lado do corredor e suba a escada. Aproxime-se do Fish Idol, pegue a peça e mande bala nos inimigos. Siga pelo corredor à direita, pegue o tesouro do outro lado da sala, e o Silver Mirror na parede lateral esquerda. Desça e use o mesmo caminho já percorrido antes até a sala dos mecanismos, onde estarão outros guardas.

Entre pela porta com o símbolo do pássaro amarelo, mergulhe e submerja na passagem do meio, para pegar um tesouro. Volte para a entrada, corte a teia de aranha e não pise nos azulejos marcados. Use a arma Urgon na parede logo à frente e, dentro da sala dos mortos, localize a escada que leva ao piso superior. Salte do buraco na parede para agarrar-se na beirada, do outro lado. Pegue o tesouro, suba a escada e salte para agarrar-se à beirada do lado oposto. Corte as teias de aranha, aperte o botão para abrir a porta da próxima sala e pegar o Bird Idol.

Retorne à sala dos mecanismos e entre pela porta com o símbolo do jaguar verde. Corte a teia de aranha, acerte o guarda e escale as



plataformas até o topo. Pegue o Jaguar Idol e retorne para a sala dos mecanismos. Entre pela porta com os três símbolos e coloque os itens recuperados sobre os pedestais indicados pelos símbolos no chão. Desça ao primeiro piso (onde agora há uma estátua iluminada pela luz do sol) e dê cabo dos outros soldados. Coloque o Silver Mirror nas mãos da estátua para a luz ser refletida, e o portão para a próxima fase se abrir.

Fase 10: Olmec Valley

Desça até o vale e siga o curso do rio até o lago. Mergulhe e pegue um tesouro dentro do buraco submerso. Faça o caminho de volta até encontrar um sensor de pressão do seu lado esquerdo. Na montanha, localize uma passagem coberta por muito mato. Corte o mato, entre na caverna e vá até o final do caminho, subindo a escadaria. Corte mais mato na entrada para a próxima sala e use a Urgon na parede do seu lado esquerdo. Pegue um tesouro e suba por mais escadas. Use o chicote para ir ao outro lado



da sala e suba mais um andar. Empurre o bloco para dentro da parede. Quando cair no corredor, pise sobre o botão em frente ao ídolo e corra para esconder-se da pedra que descerá rolando. Pegue o tesouro que ficou aparente após a pedra ter rolado e desça, usando a passagem até o vale.

Empurre a pedra para cima do sensor de pressão, para acionar a ponte. Volte para a caverna na montanha e, desta vez, tome o caminho da esquerda. Atravesse a ponte e desça pelo lado direito até chegar numa janela. Pendure-se no batente e caia na plataforma para encontrar outra entrada na montanha. Mergulhe na piscina e puxe o mecanismo submerso para abrir a porta que leva à outra sala. Empurre o bloco para dentro da parede e suba a rampa para usar



a Urgon na rachadura. Pegue um tesouro e volte para acionar a armadilha, que fará uma pedra rolar pela rampa. Desvie-se do bloco e use a saída na qual você pegou o tesouro, escorregando para o lado de fora da montanha. Pendure-se na borda da plataforma e caia, agarrando-se na borda da entrada de baixo. Empurre o bloco para fora e depois para cima do sensor.

Siga mais uma vez para a caverna na montanha. Entre à esquerda na bifurcação, passe pela primeira ponte e salte a fenda, agarrando-se na borda do outro lado. Mais à frente, corte o mato para encontrar a segunda ponte. Depois de atravessá-la, use o chicote para passar pelo precipício e desça pelas plataformas até o chão. Do lado direito, pegue um tesouro no fundo do corredor. Volte ao topo das plataformas, pendure-se na borda da mais alta e caminhe para a ponta mais próxima da montanha ao lado. Salte para a outra montanha e siga para uma sala enorme com uma piscina. Mergulhe, passe pela entrada abaixo da cachoeira e escale até o topo da construção. Aperte o botão



para escoar a água da sala e salte para o outro lado da laje. Desça pela escada frontal da estrutura e empurre a pedra para a escotilha por onde a água escoava. Puxe o bloco para perto da escada e retorne ao topo da construção. Aperte novamente o botão para liberar a água, e a pressão expulsará o bloco, acionando a última ponte.

Saia da sala, escale o paredão e atravesse a ponte. Caminhe até chegar a um conjunto de plataformas. Desça e, bem lá no fundo, encontre uma abertura com um tesouro. Siga em frente, use o chicote para atravessar uma área de risco e, do outro lado, desça ao chão. Passando pela próxima porta, você acessará uma sala enorme. Desça ao primeiro piso e pegue um tesouro atrás da mesa com a tocha acesa. Pressione o botão ao lado da porta e entre. Indy dirá que é capaz de empurrar o ídolo gigante. Aperte o botão do lado de fora e, rapidamente, volte para a outra sala. Você terá um tempo limitado para alcançar a entrada da porta que se abriu. Essa entrada fica no alto da sala, passando pela língua de uma



estátua. Feito isso, desça próximo à cabeça do ídolo gigante e empurre-o, fazendo assim uma ponte para o outro lado da montanha. No caminho de volta, ao sair pela porta, salte para a esquerda e pegue um tesouro no vão atrás do muro.

Cruze a ponte e, dentro da outra montanha, desça até onde for possível usando as plataformas. Daí, use o chicote para transpor o vão. Rasteje, passando por baixo do pilar, e escale as bases até atingir a passagem que leva ao vale do templo perdido. Suba a escadaria até o topo e pegue um tesouro sobre o altar. Com isso, o elevador descerá ao meio do templo. Pendure-se na borda do pilar em que você está e caia pelo lado liso, indo em direção à porta. Acenda as tochas laterais e a porta se abrirá, revelando um sensor de pressão. Repita a ação, acendendo as tochas da outra porta. Depois de ver o monstro, corra para pisar sobre o sensor. Mantenha-se sobre ele por quinze segundos – use a arma Taklit para não ser visto pela cobra. Corra para o corredor de onde a cobra saiu, escale o bloco e suba ao altar. Pegue a peça Azerim, que é a terceira parte da máquina infernal. Corra para o salão principal e use a arma sobre os azulejos marcados com símbolos de homens alados. Você irá flutuar e deverá descer na beirada superior. Corra para um dos cantos e espere para pisar sobre a plataforma móvel no exato momento em que a cobra passar sobre a armadilha – um buraco escuro no chão. A plataforma descerá e uma lança espetará a cobra. Repita o esquema até acabar com o inimigo. Use o Azerim para flutuar até a passagem que se abriu e atinja a saída. Por ironia do destino, você cairá em uma armadilha ridícula preparada pelos inimigos.



Fase 11: V.I. Pudovkin Ship

Bata na porta para tentar enganar o guarda – ele não lhe dará nenhuma atenção. Suba no beliche e retire o cadeado da tubulação de ar. Volte a bater na porta e corra para esconder-se no túnel. Quando o guarda estiver verificando o banheiro, desça, saia pela porta e tranque-o na cela. Abra a primeira porta à esquerda, entre na sala e puxe a alavanca que liga a máquina. Espere que o guarda da sala ao lado venha verificar a máquina, então entre na segunda porta à esquerda e pegue a arma Taklit sobre a mesa. Saia, abra a porta do fundo do corredor e acione a Taklit para passar despercebido pelo guarda. Na sala ao fundo, pegue suas armas, itens, o facão e o chicote. Volte à sala com as caixas. Empurre a caixa clara, de maneira que ela fique enfileirada com a vermelha. Suba nela e puxe a outra caixa clara para cima da vermelha. Puxe então a caixa clara que está presa e entre na outra pilha, para acessar o piso superior.



Escolha o lado onde há somente uma porta. Derrote os inimigos e pegue um tesouro na sala da esquerda. Suba a escada na cabine e recupere a arma Urgon. Volte para o depósito e entre na porta da esquerda. Pegue um tesouro e siga para a outra porta. Passe pela sala com mancha na parede, abra a porta à sua frente e elimine outro guarda para pegar um tesouro. Na sala anterior, use a Urgon na parede manchada para abrir um buraco, que dará acesso ao outro corredor. Vá para a esquerda, suba pela escada e abra a porta à sua frente para pegar outro tesouro. Seguindo pelo corredor, abra a primeira porta da direita, acerte o guarda e pegue mais um tesouro. Na porta de madeira, outro tesouro fácil. Em seguida, visite o quarto da frente, onde há um guarda e mais um tesouro. Terminada a "catança", suba pela escada no final do corredor. Procure a parede enferrujada fora das cabines. Siga pelo corredor da esquerda em direção à popa do navio e pegue o tesouro atrás do mastro.



Volte o caminho e use a Urgon na parede enferrujada. Entre, passe direto pela cozinha e suba pela escada. Depois da cena de animação, pegue a terceira parte da máquina que está logo atrás você e volte até a parede enferrujada estourada. Desça pelas escadas, passando pelo segundo e pelo primeiro níveis, até atingir o porão do navio. Use o painel de controle para mover o guindaste e erguer a caixa de jóias. Para facilitar, esta é a quantidade de vezes que você deve apertar cada botão para completar a operação:

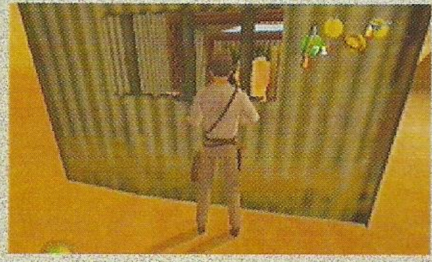


- Botão do meio: cinco vezes
- Botão da esquerda: duas vezes
- Botão da direita: duas vezes

Siga para trás do caminhão e pegue um tesouro. Depois, posicione-se embaixo da caixa de jóias e use a arma Azerim para levitar. No andar de cima, entre na sala de máquinas pela porta da direita e acerte os dois guardas fortões. Desça ao fundo da sala, pegue um tesouro embaixo da passarela e puxe a alavanca. Agora, com as escadas baixadas, suba até a cabine e pegue a peça que está no painel. Saia, leve a peça para encaixar no mecanismo que segura o barco salva-vidas e fuja!

Fase 12: Meroe Pyramids

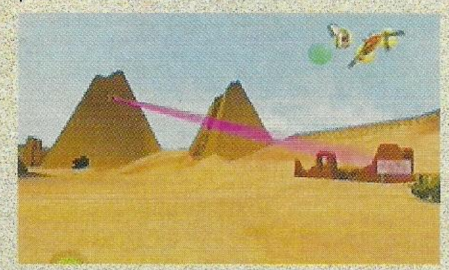
Pegue o jipe e siga até a pirâmide com um buraco na lateral. Fale com o menino que está ali e ele lhe dirá que não sai da escuridão, pois tem medo das hienas. Volte ao veículo e circule a área das pirâmides, atropelando as ferozes hienas. Você saberá que acabou com todas elas quando a música-tema de Indy tocar. Volte a falar com o garoto e depois procure por ele no buraco onde são feitas as escavações da mina. Em outra conversa, ele lhe dirá que é possível chegar até a mina equilibrando-se sobre o trilho, mas que fará isso em troca de um relógio. Siga para o Container atrás das pirâmides e olhe pela janela. Use o rifle para acertar a dinamite que está lá dentro. Pegue a Drive Chain (corrente), a bazuca, o balde de madeira e volte às escavações da mina. Coloque a corrente na máquina desativada. Puxe a alavanca e salte sobre uma das plataformas, para alcançar o fundo do poço. Retire uma das rodinhas do carrinho de mina abandonado, vá para esquerda e pegue o relógio próximo à ossada de um mineiro. Retorne ao topo usando as plataformas, caminhe em direção à mina e fale com o menino novamente. Negocie com ele o relógio em troca do objeto brilhante que está dentro da mina.

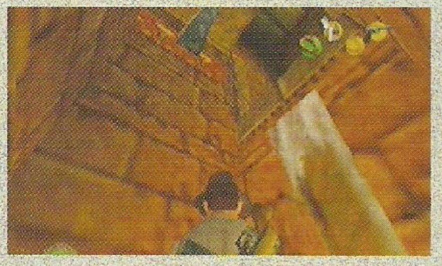


Retorne ao Container e escale a lateral da pirâmide. Desça dentro dela, salte a armadilha com os espinhos e use a Urgon no corredor escuro, para quebrar a parede. Caia na areia e empurre o bloco, de maneira que ele fique alinhado com o início das fendas na lateral da pirâmide. Escale até quase o topo, onde está o botão que abre a porta. Desça para alcançar a porta e pegue um tesouro antes de entrar, escalando a mureta do lado de fora. Logo que entrar na pirâmide, puxe e depois empurre o bloco desenhado, para que ele fique em frente à pintura na parede. Escale-o para descobrir um tesouro no vão acima. Desça e pegue o caminho da esquerda. Chegue até o monjolo e fique de frente para a cabeça do pássaro de madeira. Daí, use o balde para acionar o mecanismo. Esta ação será de grande utilidade quando você alcançar maior progresso no jogo. Volte e siga para a direita. Escale a primeira base e salte para o lado oposto da sala, agarrando-se à borda da outra parede. Vá ao fundo deste corredor e pegue um tesouro dentro do sarcófago. Suba a escada que está do lado direito, desça pelo buraco e acenda a tocha em forma de cobra. Use a Urgon para estourar a parede. Pressione o primeiro botão e salte para agarrar-se ao bloco que caiu. Siga pelo caminho e rasteje através de uma passagem estreita, para encontrar um tesouro. Saia, escale o bloco grande e depois, a escada. Tome o caminho da direita e escale outros blocos para chegar à sala sagrada. Leia as inscrições na pedra e depois acenda a fogueira no centro da sala. Assista à cena e desça. Tome o caminho da direita, escorregando para o corredor onde está um azulejo marcado. Saia da pirâmide e detone os inimigos, que estão por toda parte.



Localize o raio que é disparado do olho que está dentro da pirâmide, e siga-o até o final, para descobrir uma estátua enterrada na areia. De frente para ela, use o olho que o menino recuperou de dentro da mina. O raio refletirá, liberando a primeira tranca da porta principal. Volte para a pirâmide e entre pela porta com teia de aranha (que se abriu quando você escorregou sobre o azulejo marcado). Desça até o fundo da toca das cobras e aperte o botão do cesto para abrir uma passagem. Rasteje para dentro da tumba, escale o muro e entre na sala à sua esquerda. Use a Urgon para abrir um buraco do lado esquerdo da parede, pegue o tesouro, volte e estoure outra rachadura do lado oposto. Pegue a erva e estoure mais uma rachadura na parede, para revelar uma entrada secreta. Pressione o botão na parede para abrir uma escotilha, mas não saia por ela. Faça o outro caminho e salte para agarrar-se à borda superior da parede; então, rasteje pela passagem para encontrar um tesouro. Volte e desça ao fundo do corredor. Quando chegar a um vão extenso com muitas cobras no fundo, salte para a borda do outro paredão e caminhe para a esquerda. Suba e, no corredor, apanhe um tesouro junto aos ossos que estão no buraco à esquerda. Suba a escada e puxe o bloco para fora da parede. Salte e agarre-se à borda do vão do lado esquerdo da sala. Suba outra escada, salte para agarrar-se ao beiral onde está o feixe de palha, e fique com ele. Salte de volta à janela anterior, pendure-se na borda e caia, agarrando a borda de baixo. Caminhe para a esquerda e suba no corredor.



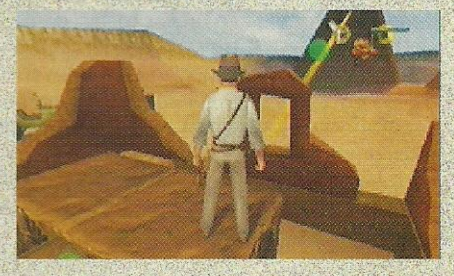


Acenda a tocha e use o chicote para atingir o nível acima. Escale o muro e use a Urgon para fazer um buraco na parede, no final do corredor. Acesse a sala superior, coloque a palha sobre a pedra e acenda o fogo. Volte e saia pelo buraco aberto na parede. Siga o raio disparado pelo olho que está no interior da pirâmide para achar outra estátua. Use o olho nela e destrave mais uma tranca da porta principal.

Desça pela escotilha que foi aberta antes e está em frente à pirâmide onde se escondia o menino. Pegue o caminho da direita, desça na plataforma e salte para o outro lado, alcançando o botão. Pressione-o e salte de volta à plataforma. Rapidamente puxe o bloco para fora, fazendo um suporte para o pilar. Suba na plataforma mais alta e salte para agarrar-se ao beiral, que agora está alinhado com o pilar. Caminhe para a direita até alcançar uma posição segura do outro lado, e desça para o corredor. Quando puder, pegue à direita e entre numa sala com muitos sarcófagos. Saia pelo buraco no teto e empurre a pedra que está solta na parede. Acerte as cobras da próxima sala, empurre o bloco de pedra para fora e volte para dentro da sala. Suba no telhado da capela mais baixa e salte para o telhado da outra capela. Saia pelo buraco do teto e pegue o tesouro na área escura. Entre na passagem à esquerda e use a Urgon na rachadura da parede. Siga pelo lado esquerdo, escale as plataformas e alcance a sala sagrada. Leia as escrituras e acenda a fogueira. Volte para a sala das capelas e note que o telhado da mais baixa delas foi destruído, e um tesouro está aparente. Retorne pela passagem que foi usada para chegar a esta sala e siga pelo corredor em frente aos sarcófagos. Equipe a Taklit para ficar invisível e escape da armadilha. Desça ao necrotério e estoure a parede de atrás do pilar central, revelando um tesouro. Use as prateleiras para escalar e ir ao piso superior. Suba a escadaria e aperte o botão da armadilha. Rapidamente, salte para agarrar-se à beirada do corredor de cima e aperte outro botão. Corra para descer com a plataforma móvel. Siga o caminho para chegar até o azulejo marcado, onde você poderá flutuar, usando a arma Azerim. Levite até o topo e bote fogo na palha.



Agora, comece usando novamente a Azerim e faça todo o caminho de volta para sair da pirâmide. Procure mais duas estátuas que serão indicadas pelos raios de luz. Uma delas está abaixo de um bloco, bem no início da fase. Repita o processo de colocar o olho nas duas estátuas. Pegue o jipe e siga para a pirâmide que tinha a porta bloqueada pelas trancas. Chegando lá, estacione o veículo e carregue o galão de gasolina que está na traseira do carro. Conserte o carro de mina usando a rodinha, e encha o tanque com a gasolina. Suba na carroça e acelere para a próxima fase, usando o botão A.



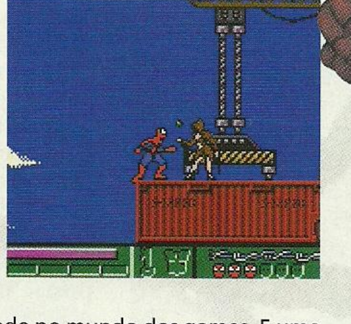
Na próxima edição, o desfecho desta aventura. Até o mês que vem!



THE SINISTER SIX SPIDER-MAN 2®

Aracnídeo retorna à ativa e mostra que sempre bate – e nunca apanha

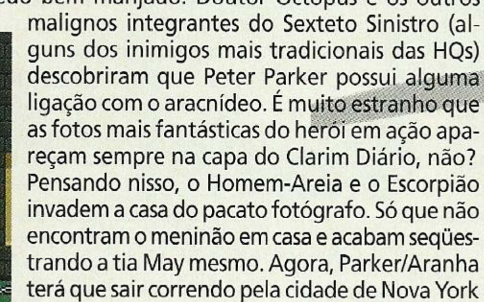
As aventuras do Homem-Aranha andavam bem caidinhas no mundo dos quadrinhos. Diversas reformulações e idas e vindas viraram o universo do herói de ponta-cabeça e deixaram muito fã sem entender nada. Apesar dessas fases ruins, o aracnídeo logo se levantou, graças ao anúncio da produção de um filme do herói. Daí pra frente, nosso amigo Peter Parker resolveu lançar suas teias de verdade no mundo dos games. E uma das responsáveis por essa transformação do herói foi a Activision, que entre outros games de qualidade, criou **Tony Hawk's Pro Skater** e os primeiros games do Spider-Man, tanto para Nintendo 64 quanto para o Game Boy Color.



O primeiro game do Cabeça-de-Teia lançado para o Game Boy Color foi desenvolvido pela Vicarious Visions (lançado no ano passado), enquanto o **The Sinister Six** saiu pela meio desconhecida Torus Games. Mas ambas são braços fortes da Activision no desenvolvimento, o que garantiu uma grande cumplicidade na programação dos dois games. E digamos que eles conseguiram vencer uma grande dificuldade: fazer com que o game fosse o mais fiel aos quadrinhos possível. Desta forma, **Spider-Man 2: The Sinister Six** segue o mesmo estilo do game anterior, ou seja, é um bom e velho game de plataforma, onde a ação está em saltar de prédio em prédio lançando a teia para todos os lados e derrubando os inimigos na pancada.

Eles querem dedetizar Nova York

Para justificar as andanças do Homem-Aranha, a produtora do game inventou um enredo bem manjado. Doutor Octopus e os outros malignos integrantes do Sexteto Sinistro (alguns dos inimigos mais tradicionais das HQs) descobriram que Peter Parker possui alguma ligação com o aracnídeo. É muito estranho que as fotos mais fantásticas do herói em ação apareçam sempre na capa do Clarim Diário, não? Pensando nisso, o Homem-Areia e o Escorpião invadem a casa do pacato fotógrafo. Só que não encontram o meninão em casa e acabam seqüestrando a tia May mesmo. Agora, Parker/Aranha terá que sair correndo pela cidade de Nova York

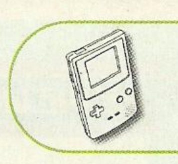




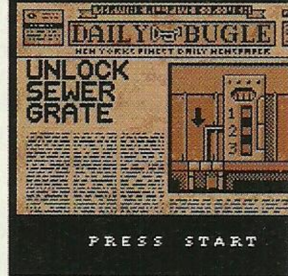




O Aranha é nosso herói: encara um monte de bandidos ao mesmo tempo e sempre sai numa boa...







derrotando cada membro da gangue sinistra para salvá-la. Daí pra frente, são dezoito fases cabeludas como uma aranha caranguejeira, repletas de armadilhas e inimigos, túneis escuros e plataformas.

E tanto a jogabilidade como a resposta dos controles ficaram melhores do que o primeiro **Spider-Man** para GBC. Agora o Aranha pode escalar praticamente tudo o que existe no jogo. A mobilidade do personagem está mais fluida, e foi programada baseando-se nas características principais dos quadrinhos. Afinal de contas, ele é um cara realmente poderoso: tem força, agilidade, velocidade, aderência e o avassalador sentido aranha (quem não queria ter um?).

Ele pula, gruda e faz miséria com os inimigos

A ação se desenvolve na maneira tradicional dos games do gênero: o Aranha escala paredes e sai enchendo os vilões de chutes e socos até chegar ao chefe da fase. A cada seqüência de pancadas surgem na tela umas onomatopéias divertidas, iguais àquelas do antigo seriado de televisão do **Batman**. Além de arrasar os inimigos, também é necessário cumprir um objetivo, que é mostrado logo no início da fase. A informação aparece estampada na capa do jornal Clarim Diário, junto com um objeto ou o personagem que deve ser encontrado para se cumprir o tal objetivo. Na tela de jogo existem também alguns medidores que calculam a sua energia, a dos seus inimigos, seu número de vidas e a quantidade de fluido de teia. O sentido de aranha também funciona o tempo todo, indicando a presença dos perigos com antecipação.

Spider-Man 2: The Sinister Six possui três níveis de dificuldade, o que aumenta o número de inimigos na tela e o dano causado por eles. Mas para facilitar a vida do jogador existem códigos para cada fase. Assim, se você quiser parar de jogar mas estiver em uma fase muito adiantada, pode anotar a Password para continuar depois.

Mesmo com a chegada do Game Boy Advance, as softhouses não pararam de criar bons jogos para o Game Boy Color. E **Spider Man 2: The Sinister Six** é a maior prova disso, além de ser provavelmente a última aparição do Cabeça-de-Teia em um portátil Nintendo. Pelo menos até a Activision lançar **Spider Man: Mysterio's Menace** para o Game Boy Advance...

Renato Siqueira

AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	8,5	8,2
Som	7,5	
Jogabilidade	8,5	
Diversão	8,0	
Replay	8,0	

RECOMENDADO PARA: LIVRE – TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Torus Games
Salva?	não
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1



MAT HOFFMAN'S PRO BMX™

Ciclismo radical para quem curte Tony Hawk

Se você é um cara um pouco antenado com os video games, sabe que os jogos de skate causaram um tremendo "estrago" em todas as plataformas. Puxados pelo campeão Tony Hawk, todo mundo resolveu entrar na onda de fazer as mais diversas manobras em half-pipes e outras pistas malucas. Então, que tal manter a mesma adrenalina e a mesma emoção, mas usando um "veículo" diferente? Se você está cansado da prancha com rodas e quer tentar manobras ainda mais ousadas, já passou da hora de você experimentar **Mat Hoffman's Pro BMX**, um jogo bem bacana que está chegando para o Game Boy Color.

Rodas, pedais e muita adrenalina

Mat Hoffman é o maior campeão de bike do mundo, e fazer as mais ousadas manobras em uma BMX é com ele mesmo. Junto com ele, estão no jogo outros sete ciclistas, todos feríssimas no esporte. Além dos movimentos e manobras básicas, cada piloto tem movimentos especiais próprios, o que deixa as competições muito mais interessantes. São três modos diferentes de jogo, mas todos baseados na mesma premissa: pegue sua bike, vá para a pista e faça os movimentos mais malucos que puder, tentando combinar as manobras (combos valem mais pontos) e evitando tomar aquele capote – coisa meio inevitável em determinados momentos. Não pense que é complicado realizar as manobras, pois a jogabilidade está bem bacana, e os comandos respondem bem. Basta uma pequena combinação de botões para que seu ciclista faça os malabarismos, e se você for rápido no gatilho, dá para conseguir alguns combos animais.

Em alguns modos de jogo há objetivos a serem cumpridos, como por exemplo bater um determinado placar, apanhar itens espalhados pelo percurso ou mesmo vencer o relógio em uma corrida. Cumprindo essas provas, você vai colecionando capas de revistas e medalhas, necessárias para liberar outras fases e novas competições.

Visual animal, mas um sonzinho...

Os gráficos do jogo estão bem bacanas, com pistas e halfs que conseguem até simular um 3D: você tem diversos planos nos percursos, e pode passar de um para outro facilmente. As bikes também estão superlegais, com movimentos de fazer inveja.

Pena que o som não acompanhe o bom nível do game. Jogos assim, dinâmicos, cheios de saltos, manobras rápidas, e onde a adrenalina rola solta, precisam de uma trilha sonora igualmente nervosa e bacanuda. Mas o que se ouve em **Mat Hoffman's Pro BMX** é uma musiquinha que dói de tão chata, e que acaba até atrapalhando a concentração. Tudo bem, o quesito som não é o ponto forte do Game Boy, mas também não precisava chutar o balde com um troço tão chato. E o pior é que ela nem muda: é sempre a mesma ladainha eletrônica. Se pelo menos houvesse uma mudança na trilha sonora, a coisa ficaria melhor.

Mas isso é apenas um detalhe que não atrapalha esse grande lançamento divertido, original e que pode ser jogado muitas vezes, pois sempre há aquela supermanobra a ser realizada e outros objetivos a serem vencidos.

Renato Viliegas





As mais variadas pistas, os mais diversos obstáculos e os mais doloridos tombos: isso é BMX

AVALIAÇÃO	
Gráficos	9,0
Som	4,0
Jogabilidade	8,5
Diversão	8,0
Replay	7,5
NOTA FINAL	**7,8**

RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	Esporte (BMX)
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	HotGen Studios
Salva?	não (Password)
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1



The Flintstones™ Burgertime in Bedrock™

Tirando alguns detalhes, é pra lá de divertido

Existem games que nunca saem de moda. São aqueles que seguem fórmulas simples, porém geniais. Idéias como **Pac-Man**, **Tetris** e **Asteroids** conseguem sobreviver a qualquer evolução do entretenimento eletrônico.
Burger Time in Bedrock é um caso desses. Mesmo porque, esse é exatamente o mesmo **Burguer Time** que fez sucesso nos anos 80 no NES, com o pó devidamente removido. Não tinha como dar errado!
A única diferença é que agora quem prepara os hambúrgueres (de brontossauro) é Fred Flintstone (ou Barney). Mas há alguns defeitinhos chatos que não precisavam estar ali. Por exemplo, o herói não tem uma carga de energia pra gastar. Tocou no bicho, morreu. Dá a impressão que o jogo estava fácil demais e resolveram fazer isso só pra complicar...
Outro ponto negativo é a trilha sonora. Na abertura tem até uma versão da maravilhosa música-tema do desenho, mas cada fase tem outra versão dessa mesma música. Isso sem mencionar os gráficos: não há cenários!
Mas chega de ser ranzinza. Como já disse, há games que são feitos à base de fórmulas inesgotáveis e, por isso, os defeitos passam batidos. Se você não ficar analisando e desencanar, vai até conseguir se divertir.

Cleiton Campos



Selecione um belo brontoburguer, pegue duas fatias de queijo de dinossauro e não se esqueça dos picles!

AVALIAÇÃO

Gráficos	3,5	NOTA FINAL
Som	4,0	5,9
Jogabilidade	7,0	
Diversão	7,0	
Replay	6,5	



Tipo de jogo:	puzzle
Publisher:	Virgin Interactive
Desenvolvimento:	Conspiracy
Salva?	não (Password)
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1

X-Men: Wolverine's Rage

O mais nervoso dos X-Men... num jogo bem fraquinho

Quem conhece os X-Men sabe que Wolverine cativa o público graças ao seu jeito rústico e violento de ser. E nesse novo jogo para Game Boy Color, os vilões vão conhecer sua ira mais profunda. O objetivo principal do herói é deter os planos do vilão Deathstrike. Ele está construindo um desestabilizador molecular, uma arma tão poderosa que pode derreter até mesmo o esqueleto maciço de Wolverine, confeccionado em adamantium. Sorte que o game é fiel aos poderes mutantes do personagem, e Wolverine tem a capacidade de se regenerar vagarosamente.
A jogabilidade é muito simples: o personagem responde apenas a dois comandos – ataque e pulo. Entre seus golpes especiais está o modo raivoso, no qual Wolverine fica descontrolado e corta tudo que vê pela frente (lembra até o demônio da Tazmânia). É só usar o botão de ataque repetidas vezes. A visualização dos tiros é dificultada pelos cenários muito escuros, uma mancada grave, já que quase nunca dá pra ver o que o atinge.
Os efeitos sonoros empolgam, mas a música é enjoativa demais. Por fim, os gráficos são apenas bacanas. Pelo menos o herói aparece trajado com sua roupa clássica, nas cores amarela e azul. Pelo menos isso.

Ronny Marinoto



Não adianta sair batendo em todo mundo, Logan: seu game não vai ficar melhor do que isso!

AVALIAÇÃO

Gráficos	6,5	NOTA FINAL
Som	4,0	5,3
Jogabilidade	5,5	
Diversão	5,0	
Replay	5,0	

RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Digital Eclipse
Salva?	não (Password)
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1

Castlevania® Circle of the Moon™



O retorno arrasador de uma das maiores séries de terror dos video games

Numa dessas tardes frias do mês passado, enquanto discutíamos as datas de fechamento desta edição da **Nintendo World** que você está lendo, avistei na mesa do nosso editor Pablo Miyazawa um cartuchinho de GBA que me chamou a atenção imediatamente. "**Castlevania**!", comemorei sem pensar. "É", riu Pablo, compartilhando o contentamento comigo, "quer fazer?".

Confesso que tremi na base. Fazia dez anos – um pouco menos, mas quase isso –, que não pilotava video games com a mesma freqüência que qualquer pessoa envolvida diretamente com a **NW**, seja qualquer um dos redatores ou até você, leitor. Quer dizer, o meu N64 tá ali, quietinho no quarto do computador, mas não o uso com a freqüência devida para uma revista como esta. E lá estava o editor da revista me pedindo uma resenha. O nome **Castlevania** foi mais forte e me fez coçar os polegares, que estalaram pedindo os pequenos botões do Game Boy Advance para, mais uma vez, ajudar o carinha do chicote a matar o Príncipe das Trevas.

Castlevania, você sabe, é uma grife de terror com mais consistência que modismos retrô, como as séries para cinema **Pânico**, **Eu Sei O Que Vocês Fizeram No Verão Passado** e seus múltiplos clones. Em matéria de entretenimento, talvez se equipare apenas a **Buffy** (mas leve em consideração que de um lado temos bonequinhos de computação gráfica, e do outro, Sarah Michelle Gellar dando pernada em marmanjo). Lançado originalmente no bom e velho Nintendinho (o NES, para os não-íntimos), a série atravessou quase todos os formatos da família Nintendo, sempre acumulando experiência e melhorando a qualidade dos jogos.

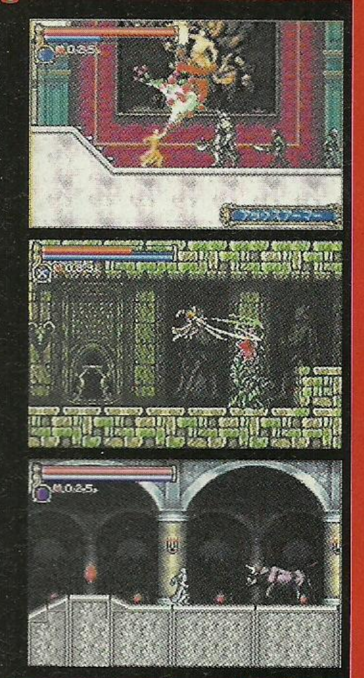
Mas os títulos da série para o N64 tiraram grande parte de sua magia ao transpô-lo para o formato 3D. Como os jogos dos irmãos Mario, **Castlevania** tinha um charme em duas dimensões que dava ao jogo uma personalidade especial dentro do universo de games. **Mario** se deu melhor, pois, em três dimensões, aquele universo "Alice-no-País-das-Maravilhas-encontra-os-Smurfs" ganha cores mais fortes e parece ser mais consistente. **Castlevania**, por sua vez, virava apenas mais um jogo de terror. Ganhava em gráficos, som e um tanto em dificuldade estratégica. Mas perdia em jogabilidade e dinâmica de narração, transformando o jogo em uma espécie de **Zelda** na Romênia do século retrasado.

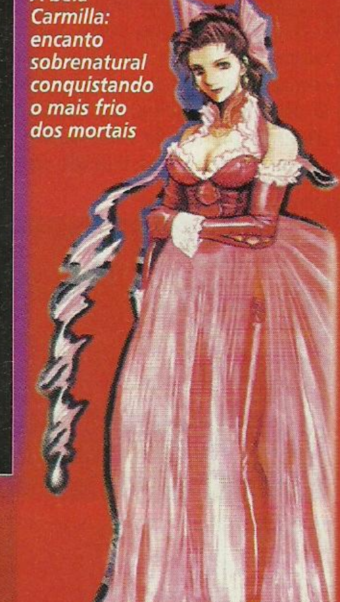
Como nos velhos tempos

Castlevania: Circle of the Moon é o nome do novo título do ótimo GBA (que aparelhinho legal, vou te dizer...) e novamente nos coloca, de chicote na



O incansável Príncipe das Trevas, mais elegante do que nunca!





A bela Carmilla: encanto sobrenatural conquistando o mais frio dos mortais

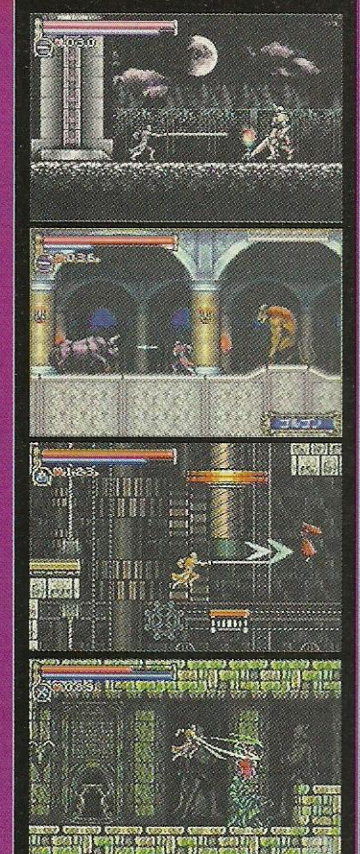


O chicote de Nathan Graves não fica devendo em nada ao de Simon Belmont

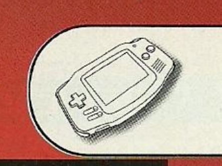


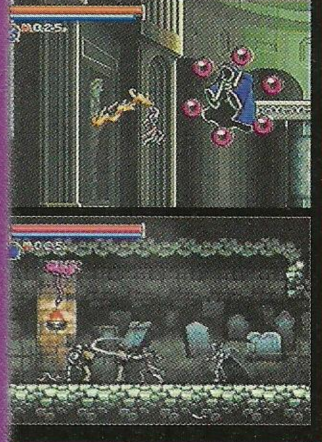


Morris Baldwin faz justiça com as próprias mãos – e não leva desaforo pra casa!









mão, em um castelo mal-assombrado para resgatar algum pobre refém, matar o Conde Drácula e dar o fora dali. Desta vez, os caça-vampiros não são descendentes da família Belmont, que desde os idos 1450 atormentam o Grão-Vampiro. O velho Morris Baldwin (nenhum parentesco – ao menos admitido – com os atores da família Baldwin de Hollywood) e seus dois pupilos – seu filho Hugh e o aprendiz Nathan Graves – chegam ao castelo no exato momento em que a satanista Carmilla ressuscita o Príncipe das Trevas. O Conde faz o chão sob os pés dos dois jovens desabar e os coloca em caminhos separados na catacumba do castelo. Daí pra frente, é com você. Trazendo de volta o clássico estilo em side-scrolling (visto de lado, em duas dimensões), **Circle of the Moon** é diversão garantida. Os gráficos são ótimos e detalhados, as músicas e efeitos sonoros ajudam a criar o clima tétrico (com os fones de ouvido, ficam impressionantes!) e a movimentação do herói Nathan é digna dos melhores momentos da série.

Ao mesmo tempo, o jogo mantém características dos games modernos, como uma porção de dados estatísticos, muitas informações numéricas na tela (número de pontos, quantidade de energia etc.) e o nome do inimigo em combate. Para deter múmias, demônios alados, esqueletos e zumbis, você não apenas conta com elementos mágicos (como botas de velocidade ou saltos duplos) e armas (facas e frascos de água-benta) encontrados pelo caminho, como coleciona cartinhas mágicas que, usadas aos pares, dão uma série de poderes legais para o protagonista. Descobrir todas as combinações possíveis é só um desafio a mais.

O game não apenas marcou meu reencontro com a ótima série de terror (que deve virar filme em breve – te cuida **Tomb Raider**!), como me manteve grudado ao Game Boy Advance durante todo o tempo que eu pude ficar com ele nas mãos. A diversão é tanta que já comecei a fazer as contas pra ver se eu compro uma maquininha dessas pra mim...

Alexandre Matias



Filho de Morris, rival de Nathan e um virtuoso caçador de vampiros: este é Hugh Baldwin

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0	NOTA FINAL
Som	7,5	8,6
Jogabilidade	8,5	
Diversão	9,0	
Replay	9,0	

RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Konami
Desenvolvimento:	KCEK
Salva?	sim
Tamanho:	64 megabits
Número de jogadores:	1

EARTHWORM JIM

Está mais que provado: vida de minhoca não é mole...

Muito antes dos irmãos Stamper da Rare sequer pensarem em um esquilo safado, boca-suja e beberrão, Dave Perry da Shiny Entertainment apareceu com uma minhoca que não tinha todas essas "qualidades", mas que também virou o conceito de games de plataforma de pernas pro ar. Por tudo o que já realizou nos video games Nintendo – no Super NES, Game Boy, Nintendo 64, e agora no GB Advance –, podemos afirmar com convicção que **Earthworm Jim** é uma espécie de vovô de **Conker´s Bad Fur Day**. Leia abaixo o porquê.

E num belo dia...

Jim era uma minhoca como outra qualquer, alheia aos problemas do mundo, como a febre da vaca louca ou o boato de que os hambúrgueres do McDonald´s são feitos com a carne de seus parentes. Tudo o que queria era dar seus rolês pelos subterrâneos do planeta, cavocando a terra úmida e fofa com sua cabeça rígida. Até que algo mudou para sempre sua vida.

Numa de suas andanças por obscuros recantos lamacentos, Jim acaba encontrando uma roupa que, ao que tudo indica, foi abandonada por algum super-herói distraído. Curioso, como todo anelídeo, Jim penetra na vestimenta. Munido então de superpoderes, ele passa de minhoca subdesenvolvida a um saradíssimo e poderoso minhocuçu.

Não tente achar muito sentido naquilo que faz Jim ser o que é. Basta saber que ele é um dos personagens de video game mais pirados de todos os tempos e que os seres que cruzarão seu caminho são ainda mais insanos do que a minhoca em pessoa. Minhoca em pessoa?! Acho que até eu estou ficando afetado...













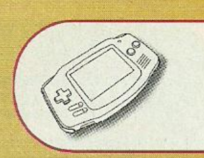
A insanidade em estado bruto: os mundos de Earthworm Jim não existem em nenhum lugar além de nossa vã filosofia



Saiba mais sobre Earthworm Jim*: confira as dicas no Top Secret desta edição e todos os segredos no Gallery da* Nintendo World 33



Dave Perry*: só mesmo um cara tão esquisito para criar tanta loucura junta*



Cobras, lagartos e minhocas

As primeiras coisas em primeiro lugar. **Earthworm Jim** para Game Boy Advance não é um game original. Ele foi lançado no final de 94 para Super Nintendo e fez um sucesso enorme nos 16 bit. Gráficos multicoloridos, personagens esquisitos, jogabilidade pra lá de afinada e variada são alguns dos predicados que fizeram a fama do minhocão nos idos da década de 90. Tudo isso foi adaptado à telinha do GBA com quase 100% de fidelidade. Mas por que "quase"? Porque alguns pequenos defeitos que apenas chatos como nós da **Nintendo World** conseguem enxergar passaram nessa adaptação. Os gráficos, por exemplo, estão praticamente iguais, a não ser pelo fato de que estão meio escuros demais, o que por vezes dificulta a decisão de qual caminho seguir. Em contrapartida, todas as fases possuem um colorido único, o que dá uma personalidade própria a cada uma delas. Por exemplo, a fase What the Heck apresenta tons em amarelo bem vivo, representando um calor infernal. Efeitos de luz também existem aos montes. Dá até pra ver os disparos de Jim causando reflexos em seu rosto.

As fases são bastante diferentes entre si e possuem os nomes mais esquisitos: New Junk City, What the Heck, Snot a Problem e outras maluquices. O legal é que uma fase que havia sido deixada de fora da versão de Super NES e só havia aparecido na versão de Genesis (da Sega) aparece no game. Quem é fã vai logo notar qual é.

Botando a mão nas massas

Jim é uma minhoca hiperativa e seus objetivos são os mais variados possíveis. Na primeira fase, ele deve combater um amontoado de pneus e ferro-velho, jogar caixotes de madeira em um gorducho que não pára de arrotar e literalmente mandar uma vaca para os ares (nem vamos falar o que acontece com ela depois, mas pode crer que a surpresa é boa!). Em outras oportunidades, ele tem que escoltar um cachorrinho até sua casinha no final da fasezinha (que bonitinho!) e entrar em uma disputa de bungee-jump com uma meleca de nariz (eca!).

A parte sonora também acompanha toda a insanidade que habita o game. A música da primeira fase fará aqueles que já jogaram **EJ** antes começarem a cantarolar imediatamente. Outra música toca normalmente até que um barulho que parece uma mistura de um disco riscado com uma galinha assustada faz tudo voltar ao início novamente. Os efeitos sonoros também são muito bons, e você pode até chegar a pensar que tem alguém chamando quando Jim toma uma porrada e grita "Aeo!". Mas o efeito sonoro que mais faz falta em termos nostálgicos é um que existia entre as fases. Quando chega ao final de um estágio, Jim tira um foguete sabe-se lá de onde e se manda. A tela de transição mostra nosso herói falando "Groovy!". No Super NES, era possível brincar de DJ e ficar apertando os botões para que Jim falasse "Go-Go-Grooovy", e coisas engraçadinhas assim. É um detalhe mínimo, mas mesmo assim sentimos falta dele na nova versão.

Qual é a senha?

Jogar novamente um ótimo (e maluco) game como **Earthworm Jim** é bom demais. Carregar sua minhoca pra tudo quanto é lugar então, nem se fala. O clássico da Shiny foi adaptado muito bem para o Game Boy Advance, a não ser pelas pequenas falhas que já mencionamos e uma outra que a Game Titan não deveria ter deixado passar: o cartucho não possui bateria de memória nem sistema de senha. Então, para terminar o jogo, você deve ligar o console e jogar até o final sem desligar. Mas como até as minhocas ficam cansadas, é necessário dar um break de vez em quando. No Super NES seria possível apertar o pause e descansar. Isso não significaria um problema, a não ser pelo racionamento de energia, mas no GBA... haja pilha!

Eduardo Trivella



AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	8,0	8,0
Som	8,0	
Jogabilidade	8,0	
Diversão	9,0	
Replay	7,0	

RECOMENDADO PARA L LIVRE TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Majesco Sales Inc.
Desenvolvimento:	Game Titan
Salva?	não
Tamanho:	32 megabits
Número de jogadores:	1







Cara de minhoca, cérebro de minhoca e coração valente: com ele, o trabalho não é moleza!

PITFALL
THE MAYAN ADVENTURE®

Na selva se escondem seus piores inimigos

Quando o objetivo é recriar o ambiente das expedições de aventureiros que partiam em busca de tesouros perdidos, **Pitfall** é nota mil. Na versão para o finado console Atari 2600, já era incrível controlar o herói em forma de palito, saltando troncos, pendurando-se nos cipós e se estrepando com as cobras e escorpiões. A expedição teve uma continuação no Super Nintendo, em 1995, que valeu uma adaptação para o pequeno Game Boy Advance. Desta vez, o personagem principal não é o velho Harry, mas sim seu filho, Harry Jr. E não foi só o herói que mudou. O cenário a sua volta se transformou, e agora está muito mais detalhado, com gráficos que simulam 3D e um número enorme de cores simultâneas na tela. Além disso, um grupo maior de inimigos foi inserido no jogo. Agora, javalis, macacos, ratos e aranhas, acompanhados de novas armadilhas e desafios, farão da vida do pequeno Jr. um verdadeiro inferno.

Depois de ter o pai seqüestrado por um espírito guerreiro, Harry Jr. vai a campo para enfrentar as periculosidades da selva e, lógico, embolsar alguns tesouros. Só que a velha mamata acabou, e os tesouros não estão largados no caminho ou escondidos atrás das moitas. Agora, será preciso vasculhar palmo a palmo toda a floresta, como um verdadeiro detetive, em busca das riquezas mais incríveis.

Se correr o bicho pega, se ficar o bicho come

Nunca esse dito popular ficou tão bem caracterizado como em **Pitfall: The Mayan Adventure**. Os apuros pelos quais Harry Jr. passará estão bem distribuídos por dez fases longas e cheias de caminhos. De cara você cai numa floresta de mata fechada e precisa escalar árvores gigantescas e escapar de irritados chimpanzés. Prosseguindo no mapa, há uma queda d'água desafiadora, uma mina de carvão obscura, as ruínas de uma misteriosa cidade antiga e, finalmente, um templo que esconde os segredos da civilização Maia. Para passar por tudo isso, Jr. tem à disposição um bumerangue e uma funda – um lançador de pedras igual ao usado por Davi para derrotar o gigante Golias –, armas que devem ser utilizadas com economia, já que a munição é escassa. Cada estágio possui um sub-chefe bem casca grossa, e ao final de toda essa empreitada, você dará de cara com um inimigo horroroso chamado Guerreiro do Espírito de Pedra, que mais parece uma muralha invencível. Sinistro é pouco. Já que **PTMA** não possui nenhuma trilha sonora, dá pra curtir todos os sons da floresta de maneira muito clara. Em alguns momentos, isso pode ser utilizado a seu favor, já que dá pra perceber de longe a aproximação das feras mais barulhentas. Os gráficos são carregados de ambientes escuros e cores pálidas, que colaboram na camuflagem dos inimigos e fazem do fator surpresa mais um grande adversário. O nível de dificuldade, aliás, merece ser lembrado. São somente quatro vidas e dois Continues, e não há bateria no cartucho para gravar o seu progresso. Quer dizer, acabaram as vidas e Continues, fim de jogo. Para quem curte games de plataforma e está procurando um bom desafio no novo portátil, esta é uma grande escolha. Relacionando com outro dito popular, **Pitfall** é mesmo um osso duro de roer.

Ronny Marinoto

AVALIAÇÃO	
Gráficos	7,0
Som	7,0
Jogabilidade	6,5
Diversão	7,5
Replay	6,0
NOTA FINAL	6,8

RECOMENDADO PARA L LIVRE TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Majesco Sales Inc.
Desenvolvimento:	Majesco Sales Inc.
Salva?	não
Tamanho:	32 megabits
Número de jogadores:	1





Complete já sua coleção de Nintendo World e tenha o poder em suas mãos!

www.nintendoworld.com.br

Ed. 18 – Fevereiro/2000

*Mario Party 2: o melhor Multiplayer da Nintendo ganha sua seqüência.
*Pokémon Gold & Silver: todas as novidades sobre os dois novos jogos.
*O final de Donkey Kong 64 e Shadow Man.
*Itens e armas de Turok Rage Wars.
*O ano das seqüências: os maiores lançamentos Nintendo para o ano 2000.
*Especial: os amantes do Game Boy.
* Grátis: pôster duplo – Donkey Kong e Pokémon Stadium



Ed. 19 – Março/2000

*Todos os segredos de Pokémon Stadium para o Nintendo 64.
*Aprenda a usar o Transfer Pak.
*Zelda Tri Force Series, Metal Gear e Star Wars: Racer para o Game Boy Color.
*Ridge Racer 64: o clássico da velocidade finalmente no N64.
*Visitamos uma convenção americana de Pokémon.
*NST: o novo estúdio de desenvolvimento de jogos da Nintendo.
*RE2: o passo a passo de Claire e do Quarto Sobrevivente.
*Dicas dos melhores jogos para Nintendo 64 e Game Boy.



Ed. 20 – Abril/2000

*Especial Game Boy: a invasão dos novos games e o sucesso do portátil.
*Pokémon Stadium: as manhas pra vencer todo mundo e pegar Mew e Mewtwo.
*O novo game de James Bond.
*Game Boy Color: Tarzan, Toy Story 2, Tomb Raider, Fifa, Power Rangers.
*Previews: Kirby 64: The Crystal Shards, Bomber Man Attack, Ogre Battle 64 e muito mais.
*A nova seção Gallery com um desfile de astros Nintendo.
*O retorno do Super Classics com Super Mario World detonado.
* 43 códigos exclusivos de GoldenEye 007.



Ed. 21 – Maio/2000

*Perfect Dark: os jogos de tiro chegam à perfeição.
*Conheça Joanna Dark, a nova musa dos games.
*Tony Hawk's Pro Skater: manobras e estratégias de todas as pistas.
*O arquivo secreto do Game Boy Advance.
*Preview: Hey you Pikachu!, 40 Winks, Army Men: Air Combat, Taz Express e International Superstar Soccer 2000.
*Pokémon: o novo Trading Card Game para Game Boy.
*Promoção: os vencedores da Maximega Promoção Pokémon Stadium.
*Gallery: Link, o herói de The Legend of Zelda.



Ed. 22 – Junho/2000

*E3 2000 Especial – Nintendo arrasadora: 16 páginas e 100 novos jogos na maior feira de games do mundo.
*Tudo sobre Excitebike 64 e Perfect Dark.
*Super Classics: pegue o Hadouken e detone todos os mestres em Mega Man X.
*Hot Shots: as aventuras de Donkey Kong na televisão.
*Os vencedores da promoção Multi Sabores.
*Gallery: tudo o que você gostaria de saber sobre Yoshi.




Ed. 23 – Julho/2000

*Encontro histórico: Solid Snake, de Metal Gear Solid, e Joanna Dark, de Perfect Dark, juntos pela primeira vez.
*Passo a passo de Metal Gear Solid para o Game Boy Color, com sete páginas de mapas e estratégias para chegar ao final.
*Perfect Dark: as melhores dicas do Multiplayer.
*A primeira parte do detonado de Chrono Trigger, do Super Nintendo.
*Entrevista com Shigeru Miyamoto, criador do novo Zelda.
*Cobertura completa: Banjo-Tooie, Kirby 64, StarCraft, Donkey Kong Country, Tomb Raider, Wario Land 3 e Rayman.
*Grátis: pôster especial com a nova geração dos Pokémon.

Ed. 24 – Agosto/2000

*É Gol! Seis páginas de International Superstar Soccer 2000 e os melhores games de futebol da história!
*Game Boy total: X-Men Mutant Academy, Warlocked, Crystalis etc...
*Mario Tennis: o bigodudo arrasa nas quadras virtuais.
*Games e HQ. Os melhores quadrinhos que viraram games.
*A segunda parte do debulhado de Chrono Trigger, o RPG clássico do Super NES. E mais: como fazer os 13 finais do game.
*N-WEB especial: os sites mais legais da Nintendo na rede.
*Grátis: um Transfer para camiseta de Perfect Dark.



Ed. 25 – Setembro/2000

*Edição de aniversário: 2 anos de NW em 100 páginas.
*Fomos ao Japão e contamos tudo sobre os novos consoles, Gamecube e Game Boy Advance. Cobertura completa da feira Nintendo Space World.
*Entrevista com Kena Lobb, gerente de desenvolvimento da Treehouse, empresa responsável pelos novo produtos Nintendo.
*Perfect Dark: detonado de 16 páginas no modo Perfect Agent.
*A primeira parte do detonado de Zelda DX para Game Boy Color.
*Teste seus conhecimentos em games no vestibular Nintendo World.



Ed. 26 – Outubro/2000

*Duas capas para você escolher: Zelda: Majora's Mask e Pokémon Gold Silver.
*Estratégia completa de Pokémon Gold & Silver, para Game Boy Color.
*Preview especial: Zelda: Majora's Mask.
*O final de Zelda DX para Game Boy Color.
*Turok 3 (N64), Perfect Dark (GBC) e os lançamentos para Gamecube.
*Tudo sobre 007 – O Mundo não é o Bastante. E mais: entrevista com o produtor Michael Condrey.
*Grátis: pôster Zelda ou Pokémon.



Ed. 27 – Novembro/2000

*Capa: 007 – O Mundo não é o Bastante: é melhor que Goldeneye? Nós respondemos! E mais: primeira parte do debulhado.
*Hot Shots: desvendamos o Nintendo Gamecube.
*Especial: Rock'n Roll e Nintendo.
*A primeira parte do detonado de The Legend of Zelda: Majora's Mask.
*Ogre Battle 64: o retorno das batalhas épicas no seu N64.
*Super Classics: toda a saga de Ninja Gaiden nos consoles Nintendo.
*Grátis: guia exclusivo Pokémon Gold & Silver.



Ed. 28 – Dezembro/2000

*Banjo Tooie sensacional. Os dois primeiros mundos debulhados.
*A parte final do detonado de 007 – O Mundo não é o Bastante.
*O final arrasador de Zelda: Majora's Mask.
*Reviews: Donkey Kong Country, Corrida Maluca e Tony Hawk's Pro Skater 2 arrasam no Game Boy Color.
*Preview especial: Indiana Jones e Star Wars: Battle for Naboo.
*Grátis: supercalendário Zelda/ Pokémon 2001.



Ed. 29 – Janeiro/2001

*Capa: 2001 uma odisséia na NW. Um mega Preview com tudo o que você jogará esse ano. Conker, Mega Man e Mario lideram a invasão.
*Top Secret especial: 10 páginas de dicas com os melhores jogos para N64 e Game Boy Color lançados no ano 2000.
*Os melhores games de 2000, eleitos pela equipe NW.
*Spider-Man: detonado até o final.
*Banjo Tooie: os segredos de mais quatro mundos.
*Todas as máscaras, corações e as tarefas de Zelda: Majora's Mask.




Só a Nintendo World tem as melhores e mais recentes informações sobre os últimos lançamentos Nintendo. Pode comparar! Você pode adquirir os números atrasados pelo telefone (11) 279-9355, ramal 227. Ligue correndo!

CONRAD EDITORA

Toda a história dos sapos lutadores mais durões do mundo virtual

Por Cassiano Barbosa

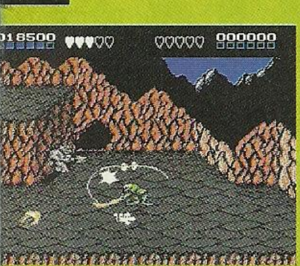
BATTLETOADS®

Primeiro grande sucesso desenvolvido pela hoje consagrada Rareware, **Battletoads** misturava muita pancadaria com humor; ações variadas nos mais diferentes tipos de cenários; uma história bizarra e personagens, no mínimo, "diferentes": um trio de sapos bombados e folgados que adoram pancadaria. Contando com um bom nível de desafio, gráficos inovadores e grande diversão para dois jogadores, o game foi unanimidade quando lançado para Nintendinho, há dez anos. Comprove: com certeza o desejo de rever o sorriso cínico desses batráquios em versão 3D habita até hoje a mente dos gamemaníacos mais veteranos.

Battletoads

Console: NES
Ano de lançamento: 1991

Quando a Rainha Negra raptar seu melhor amigo e a garota mais linda deste lado da Galáxia Estelar de Mazallion, o que você vai fazer? Chorar? Esconder-se? Chamar a polícia espacial? Nem a pau! Porque neste jogo você é um Battletoad, e Battletoads não choram, não se escondem nem pedem ajuda. Battletoads ficam muito irados e querem mostrar quem manda no pedaço! Neste game da fase áurea do Nintendo 8 bits, os maiores destaques eram os gráficos recheados de efeitos de próxima geração e os desafios, cabeludos e cada vez mais criativos. Clássico!

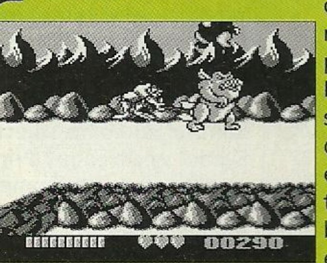


Cotação: **8,0**

Battletoads

Console: Game Boy
Ano de lançamento: 1991

A versão portátil de Battletoads contém uma história um pouco diferente do jogo original. Aqui você encarna Zitz, um dos três "sapos de briga" e tem que resgatar seus amigos inseparáveis, Rash e Pimple, que foram raptados pela Rainha Negra, que se disfarçou de dançarina e os hipnotizou numa balada espacial. Durante a aventura, o jogador passa pelos mesmos tipos de fases e jogabilidade da versão do NES, porém com a grande desvantagem de não poder jogar em duas pessoas simultaneamente – um dos grandes atrativos do jogo original.



Cotação: **6,0**

Battletoads in Battlemaniacs

Console: Super Nintendo
Ano de lançamento: 1993

A adaptação para Super NES veio com tudo! **Battlemaniacs** é engraçado, tem gráficos brilhantes, jogabilidade aperfeiçoada e um dos efeitos visuais mais legais de todos os tempos: na finalização da seqüência de porradas o inimigo é jogado na direção da tela, "estourando" a cara no televisor. **Battlemaniacs** de Super NES tem quase todas as características da versão do game para Arcade, exceto por alguns detalhes que ficaram faltando, como a serra elétrica que os anfíbios usavam para decapitar os inimigos. Fazer o quê, né?



Cotação: **9,0**

Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team

Console: Super Nintendo
Ano de lançamento: 1993

Quando você pega duas grandes séries como **Battletoads** e **Double Dragon** e junta num game só, é batata: dificilmente vai sair um produto que não seja divertido – principalmente quando ele foi produzido pela Rare. O resultado foi um jogo bem mais parecido com **Battletoads in Battlemaniacs**, mas com a presença de vários elementos dos games **DD**, além dos heróis/irmãos Jimmy e Billy Lee como personagens jogáveis. Pena que não fez tanto sucesso, pois assim garantiria a vida da série nos consoles futuros.

Cotação: **8,0**

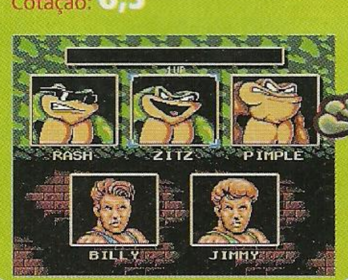


Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team

Consoles: Game Boy e NES
Ano de lançamento: 1993

A "equipe definitiva" também ganhou suas adaptações para os consoles de 8 bit da Nintendo. Aqui, Zitz, Rash e Pimple juntam-se a Billy e Jimmy Lee para combater a nave Colossus, que está pousada na Lua e ameaçando nosso planeta com um canhão. Corajosamente, o grupo parte para lá a fim de impedir que algo aconteça a nós, pobres terráqueos. Os gráficos logicamente são bem inferiores à versão do Super NES, mas a jogabilidade é acima da média, e na versão para NES ainda é possível jogar em duas pessoas ao mesmo tempo. Tirando esse detalhe, ambos os games são praticamente idênticos.

Cotação: **6,5**



Battletoads in Ragnarok's World

Console: Game Boy
Ano de lançamento: 1993

Adaptação idêntica ao **Battletoads** de NES, exceto pelo nome. A história é a mesma, os personagens também, porém não é possível haver dois jogadores ao mesmo tempo. A versão portátil foi lançada só três anos após a original porque, na época do lançamento, não havia tecnologia suficiente para se adaptar com perfeição o jogo para o Game Boy. Como o nome **Battletoads** já havia sido usado anteriormente, **Ragnarok's World** foi o subtítulo escolhido. Perfeito para jogar o clássico no portátil.

Cotação: **7,0**



TOP SECRET

Iridion 3D



Seleção de Fases

Selecione a opção Password e digite a senha *SH0WT1M3*. No menu de Options vão aparecer duas novas opções: Start Level e Start a Boss. Na primeira você pode selecionar o estágio em que vai iniciar o jogo, e na segunda poderá seguir direto ao chefe da fase.

Gallery mode

Selecione a opção Password e digite a senha *G4LL3RY*. Automaticamente, você será levado a uma seleção de imagens de naves, chefes e cenários. Usando o direcional, você poderá aproximar ou afastar a visão.

Passwords para todos os estágios

Fase	Senha
2	QQPBBYGYV
3	GP4BVD6RW
4	85DCVLQVC
5	GNWCVBGMD
6	SP2CBBV8J



Army Men Advance







Seleção de fases

Digite a senha NQRDGTPB na tela de Passwords.

Mortal Kombat 3



Códigos mortais

Para habilitar as opções secretas, digite estas seqüências na tela Start/Options:

Kool Stuff: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, A, B, A.

Kooler Stuff: Select, A, B, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

Scott Stuff: X, B, A, Y, ↑, ←, ↓, →, ↓.

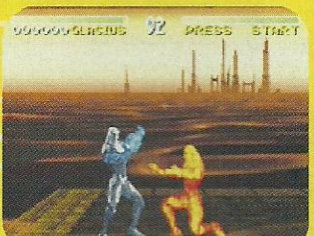
Killer Instinct



Lutar com Eyedol

Será que alguém ainda se lembra de como selecionar Eyedol neste jogo? Primeiro escolha Cinder (o homem de fogo) como seu lutador. Depois, digite na tela Vs, com o segundo Controller: R, ↑, ↓, L, X, B, ←, A, →, Y. Um ruído mostrará que o truque funcionou corretamente.







Tony Hawk's Pro Skater 2

Para habilitar os truques abaixo, pause o jogo, segure o botão R e faça uma seqüência de cada vez. A tela vai tremer, indicando que o truque funcionou.

Cheat mode

Pressione B, A, ↓, A, Start, Start, B, A, →, B, →, A, ↑, ←. Volte para o menu principal e selecione a opção Cheats no menu Options. Uma série de novas opções vão surgir na tela, e você poderá acionar vários truques.

Abrir todas as áreas

Pressione A, Start, A, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓. O truque vai habilitar todas as fases do jogo.

Todas as áreas e pranchas

Pressione B, A, ←, ↓, B, ←, ↑, B, ↑, ←, ←.

Jogue com o Homem-Aranha

Pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start. O Cabeça-de-Teia estará a sua disposição na tela de personagens.

Zerar o tempo e abandonar a prova

Pressione ←, ↑, Start, ↑, →. O marcador de tempo vai zerar e a bateria de manobras se encerrará.

Câmera louca

Pressione ←, A, Start, A, →, Start, →, ↑, Start. A câmera vai se aproximar e se distanciar do personagem como se estivesse maluca.

Sem sangue

Pressione B, ←, ↑, ↓, ←, Start, Start. Quando cair, o competidor não vai mais sangrar.

Sangue feliz

Na tela de menu principal, segure o botão R e aperte a seqüência: Start, A, ↓, B, A, ←, ←, A, ↓. O sangue dos skatistas será substituído por imagens de carinhas sorridentes.







International Superstar Soccer Deluxe



Transforme os juízes em cães

Digite a seguinte seqüência na tela-título com o segundo Controller: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Se ouvir um latido de cachorro, é porque deu certo.



Pontos extras de habilidade

Depois de escolher seu time, selecione a opção "Edit Player Skills". Distribua todos os pontos de habilidades entre seus jogadores. Quando você tiver 0 ponto, selecione a palavra "Cancel" e pressione o botão Y. Agora você terá mais pontos de habilidade para distribuir entre os seus jogadores (exatamente a mesma quantidade com a qual você começou).



Times All Star

Para jogar com os times All Star no Open Game, digite na tela-título com o segundo Controller: R, ↑, ↓, L, X, B, ←, A, →, Y. Se ouvir um latido, é porque funcionou: seis novíssimos times aparecerão para você escolher. Lembre-se de que só é possível jogar com essas equipes no modo Open Game. No campeonato, não dá certo.

Mortal Kombat 2



Truques sangrentos

Lute contra o Smoke: na tela de seleção de jogadores pressione: ↑, ←, ↑, ↑, →, Select.
Lute contra Jade: na tela de seleção de jogadores pressione: ↑, ↓, ↓, ←, →, Select.
Lute contra Noob Saibot: na tela de seleção de jogadores pressione: ←, ↑, ↓, ↓, →, Select.
Lute contra Shao Kahn: na tela de seleção de jogadores pressione: →, ↑, ↑, →, ←, Select.
30 continues: na tela de seleção de jogadores pressione: ←, ↑, →, ↓, ←, Select.
Super Damage: na tela de seleção de jogadores pressione: ↓, ↑, →, ↑, ←, Select.

Silent Hill: Play Novel



Jogue como Cybil Bennett

Termine o jogo com Harry Mason fazendo qualquer final. Na tela de seleção de personagens, mova o cursor para a esquerda ou direita para encontrar o novo jogador.

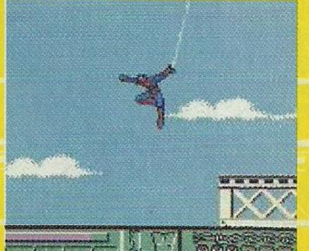
Spider-Man 2: The Sinister Six



Passwords

Level 2, depois de vencer Mysterio:	MP!63C
Level 3, depois de vencer Sandman:	PL851D
Level 4, depois de vencer Vulture:	MM947F
Level 5, depois de vencer Scorpion:	TS6!96
Level 5-2, luta contra Kraven:	TS6!9G
Level 6, depois de vencer Kraven:	LR6!9G





Pitfall: The Mayan Adventure



Seleção de fases

Na tela do título, faça a seguinte seqüência: L, Select, A, Select, R, A, L, Select. Depois, segure o botão Select e use L ou R para selecionar as fases. O nome da fase vai aparecer no centro da tela. Aí é só usar o botão Start para escolher.



Direto para a fase Lakamul Rain Forest

Na tela do título, pressione a seqüência: A, L, A, R, A, L, Select, Select, Start.

Nove continues

Na tela do Continue, pressione repetidas vezes o botão Start. Você ganhará nove continues de uma vez.

Modo Cheat

Na tela do título faça a seqüência: L, Select, A, Select, R, A, L, Select. Em seguida, segure o botão Select e use L ou R para selecionar a fase e Start para jogar. No centro da tela vai aparecer o nome das fases.

Todas as armas

Após habilitar o modo Cheat, segure o botão Select durante o jogo e aperte B para ter todas as armas do jogo à disposição.

Modo fantasma

Após habilitar o modo Cheat, segure o botão Select durante o jogo e mova o personagem usando o direcional. Harry Jr. vai voar e transpor obstáculos como se fosse um fantasma.

Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble



Códigos bananudos:

Na tela "Select Games" pressione: L, R, R, L, R, R, L, R, L, R.
Em seguida, coloque um dos códigos abaixo:

LIVES: 50 vidas
COLOR: mudar a cor dos personagens.
HARDR: deixar o jogo mais difícil.
MARRY: bônus com motivos natalinos.
ASAVE: salvar automaticamente.
TUFST: jogar sem barris DK.
ERASE: apagar recordes de tempo.
WATER: 85 moedas urso (logo que começar o jogo, nade até a cachoeira à esquerda do mapa).

X-Men: Wolverine's Rage



Passwords

Fase 2: máscara, garra, símbolo X, Wolverine
Fase 3: garra, Dente de Sabre, Wolverine, máscara

Indiana Jones & The Infernal Machine



Truques

Selecione a opção Passcode e digite uma das seguintes senhas:
MUCKE: para habilitar o teste de som.
ANCIENT: para abrir a galeria de imagens.
ABSPANN: para ver os créditos do jogo.
Desafio extra: junte 1.500 pontos de I.Q.(pontos conquistados com a descoberta de tesouros) para habilitar a fase de bônus Return To Peru.





Super Smash Bros.



Mudar as roupas dos personagens

É possível alterar a roupa de seu personagem pressionando simultaneamente os quatro botões C durante a tela de seleção de jogador. Alguns lutadores terão apenas a cor da roupa alterada; outros, como Pikachu, ganharão um chapéu e outros detalhes novos.

Jogar no Reino dos Cogumelos original

Para acessar o estágio clássico do Mario (cheio de bloquinhos POW, plantas carnívoras, canos e elevadores), termine o jogo no modo para um jogador com cada personagem. No final, você verá uma mensagem que lhe dirá que você poderá escolher o estágio especial no modo Versus.

Jogue como Blue Falcon

Para jogar como Capitão Blue Falcon (de **F-Zero X**), termine o jogo com qualquer personagem. Quando Falcon o desafiar, vença-o para poder escolhê-lo depois.

Jogue como Luigi

Para jogar como Luigi, termine a fase de Bônus Practice 1 com no mínimo oito personagens. Quando Luigi o desafiar, vença-o para poder escolhê-lo.

Jogue como Jigglypuff

Para jogar como Jigglypuff, termine o jogo uma vez para liberar o Blue Falcon, depois termine o jogo novamente com qualquer personagem. Depois que terminar, o Pokémon cantor vai desafiá-lo. Vença-o para poder escolhê-lo.

Jogue como Ness

Para jogar como Ness (de **Earthbound**), termine o jogo com qualquer personagem, na dificuldade Normal, sem usar Continues e com a configuração regulada para apenas três vidas. Após os créditos finais, Ness vai desafiá-lo. Vença-o para poder escolhê-lo.

Castlevania: Circle Of The Moon



Modo Magician

Termine o jogo uma vez. Ao iniciar uma nova partida, no lugar de seu nome escreva a senha FIREBALL. Acesse o menu de opções e logo abaixo da opção "DSS" você verá a opção Magician. Nessa opção, todas as cartas mágicas estarão disponíveis.

Modo Fighter

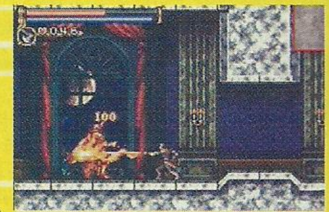
Complete o jogo no modo Magician, e ao iniciar uma nova partida, escreva a senha GRADIUS no lugar de seu nome. A palavra "Fighter" aparecerá na tela de opções. Nathan estará mais forte e com a defesa melhorada, mas não será possível usar nenhum tipo de magia nesse modo.

Modo Shooter

Complete o jogo no modo Fighter, e ao iniciar uma nova partida, no lugar de seu nome escreva a senha CROSSBOW. A palavra "Shooter" aparecerá no menu de opções e Nathan será dono de uma arma e um punhal, além de alguns corações extras de energia.

Modo Thief

Complete o jogo no modo Shooter e, ao iniciar uma nova partida, escreva a senha DAGGER no lugar de seu nome. A palavra "Thief" aparecerá na tela de opções. Nathan iniciará a aventura com as estatísticas zeradas, com exeção do item Sorte (Luck), que já será de 1.600. A cada fase ele aumentará 160 pontos, e após dez fases serão somados mais 1.600 pontos.







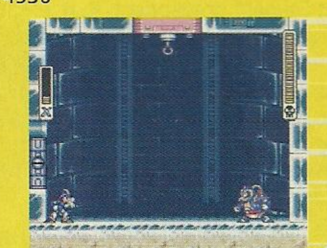
Mega Man X

Escape das fases mais difíceis

Na tela-título, mova para a opção Password e pressione Start. Agora, divirta-se com algum desses códigos (lembre-se de que os primeiros quatro números são da fileira de cima, os quatro seguintes são da fileira do meio e os quatro últimos da fileira de baixo).

Estágio Chill Penguin terminado: 6345, 5336, 5364
Estágio Storm Eagle terminado: 6483, 7376, 5124
Estágio Flame Mammoth terminado: 1573, 5232, 7264
Estágio Spark Mandrill terminado: 5131, 7358, 4181
Estágio Armored Armadillo terminado: 5147, 8437, 4536
Estágio Launch Octopus terminado: 1556, 6642, 7448
Estágio Boomer Kuwranger terminado: 5141, 3427, 4261
Estágio Sting Chameleon terminado: 4131, 6712, 1221
Depois do Vile: 5385, 7163, 6321
Tanque de vida extra: 5447, 4177, 4536





Earthworm Jim



Seleção aleatória de fases
Pause o jogo e pressione a seguinte seqüência: →, R, B, A, L, L, A, R. Para cada vez que repetir essa seqüência, você será levado a uma fase diferente.

Pular para a fase Buttville
Pause o jogo e pressione a seguinte seqüência: L, A, ↑, R, A, R, A, Select.

Pular para a fase Down The Tubes
Pause o jogo e pressione a seguinte seqüência: ↑, L, ↓, A, R, A.

Pular para o level 5
Pause o jogo e pressione a seguinte seqüência: R, L, A, B, B, A, L, R.

Pular para a fase Snot A Problem
Pause o jogo e pressione a seguinte seqüência: R, ↑, Select, L, R, ←.

Pular para a fase What The Heck
Pause o jogo e pressione a seguinte seqüência: Select, R, B, ↓, L, B.





??? PERGUNTE AOS PILOTOS

Mortal Kombat Mythologies

Como faço para passar da fase seis?
Heitor Tessaro Chiquito
Guariba/SP

Heitor, como você não relatou um momento específico da fase, vai ficar difícil saber onde foi que você encalhou. Como somos bonzinhos, daremos de bandeja as Passwords para você jogar em qualquer fase e os movimentos especiais do Sub-Zero, para você vencer seus inimigos sem problemas.

Fase	Password
2	THWMSB
3	CNSZDG
4	ZVRKDM
5	JYPPHD
6	RGTKCS
7	QFTLWN
Final	XJKNZT

Movimentos especiais
Cada um dos movimentos especiais gasta uma quantidade diferente de pontos de experiência.

Tiro de gelo: ↓, ↘, →, ↓, → + soco fraco
Escorregão: bloqueio + soco fraco + chute fraco + ←
Clone de gelo: ↓, ←, soco fraco
Superescorregão: bloqueio + soco forte + soco fraco + ←
Toque congelante: ↓, →, →, soco forte
Tiro congelante: →, ←, ←, soco forte
Combo de 6 hits: soco forte, soco forte, soco fraco, chute fraco, chute forte, ← + chute forte

Banjo-Kazooie

Como faço para esvaziar a água do castelo de areia no segundo mundo (Treasure Trove Cove)?
Renan Pinto Fernandes
Via e-mail

Ei, Renan, até parece que você nunca foi à praia e brincou de fazer castelinhos de areia! Observe a foto e as instruções de engenharia da NW. É só colocar três ovos dentro do balde que está do lado de fora do castelo. Ele esvaziará a sala com o enigma das letras. Aí, é só entrar lá, resolver a charada e matar o caranguejão.

Paper Mario



Como abrir a porta da casa azul que fica trancada o tempo todo em Toadtown?
Livia Maki
Via e-mail

Livia, você deve estar falando da casa de Merlon. Para liberar sua entrada, bata na porta uma vez e procure por quatro cogumelos que bloqueiam uma passagem. Fale com eles e, depois, volte a bater na casa de Merlon. Ele abrirá a porta pra você.

Pokémon Gold



Onde encontro o item Max Repel?
Adriana Coimbra
Via e-mail

A pergunta é fácil, mas como nem tudo são flores, mesmo nos mais belos jardins você precisa estar preparada para gastar uma graninha. O item Max Repel pode ser encontrado na cidade de Blackthorn, e para comprá-lo você deverá desembolsar 250 dinheiros. Economize, porque vale a pena!

Banjo-Tooie



Onde está o Code Chamber?
Alexandre Santos
Porto Alegre/RS

A sala Code Chamber fica dentro de Jade Snake Grove, em Mayahem Temple. Essa sala é usada para executar as dicas do jogo, depois de trocar as páginas recolhidas por senhas com o livro de Cheato em Spiral Mountain. Digite os códigos e depois acione-os no painel a sua direita.

MOÇO, EU QUERIA UMA DÚVIDA?!

Tá com problemas em algum game Nintendo? Encalhou num trecho difícil de um jogo? Mande sua pergunta para nossos pilotos!
Escreva para **PERGUNTE AOS PILOTOS NINTENDO WORLD**
Rua Maracaí, 185 – Aclimação
CEP: 01534-030 – São Paulo/SP
ou mande um e-mail para
pilotos@nintendoworld.com.br
As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.




START
SELECT

GAME BOY ADVANCE

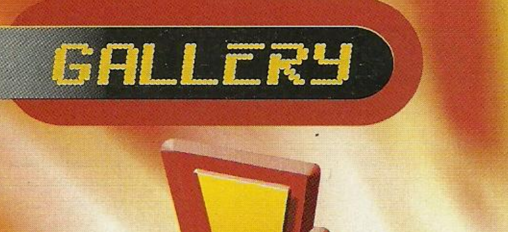
Leo Burnett



O game de bolso mais avançado de todos os tempos.

Novo Game Boy Advance. Sua diversão mudou de fase.

Consulte nosso site: www.nintendo.com.br



Pikachu

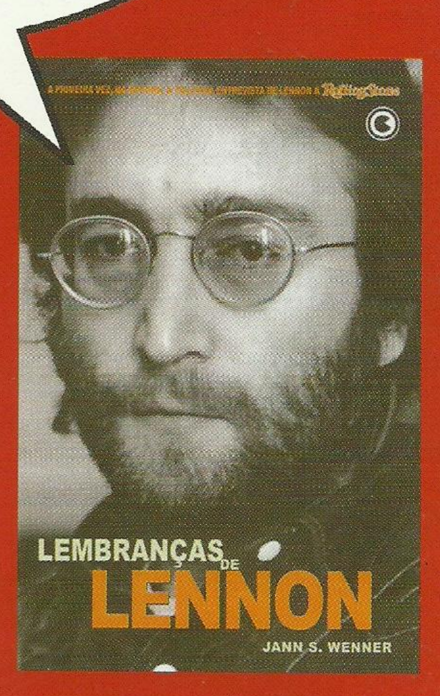
Não se engane com a aparência inofensiva dessa criatura. Pikachu é um dos Pokémon mais procurados, raros e famosos do universo, e com seus ataques elétricos pode literalmente fritar qualquer coisa que vier pela sua frente. Os treinadores até têm problemas em manter muitos Pikachus em um lugar, já que isso gera alguns enormes distúrbios na atmosfera. Mas com seu jeito meigo e tanto carisma – detalhes que certamente ajudaram na disseminação da mania dos monstrinhos pelo mundo – é difícil resistir e não querer encontrar um para ter ao seu lado, sempre!

Principais jogos Nintendo que participou:

título	console	
Pokémon Versões Vermelha e Azul	Game Boy	1998
Super Smash Bros.	Nintendo 64	1999
Pokémon Versão Amarela	Game Boy	1999
Pokémon Snap	Nintendo 64	1999
Pokémon Stadium	Nintendo 64	2000
Pokémon Trading Card Game	Game Boy	2000
Pokémon Puzzle League	Nintendo 64	2000
Pokémon Versões Gold e Silver	Game Boy	2000
Hey You, Pikachu!	Nintendo 64	2000
Pokémon Puzzle Challenge	Game Boy Color	2000
Pokémon Stadium 2	Nintendo 64	2001
Pokémon Versão Cristal	Game Boy Color	2001
Pokémon Trading Card Game 2	Game Boy Color	2001
Super Smash Bros. Melee	GameCube	2001

Nome verdadeiro: Pikachu
Ocupação: servir e proteger seu treinador (Ash), participar de batalhas das Ligas Pokémon
Altura: 0,4 m
Peso: 6 kg
Principais habilidades: choque do trovão, raio do trovão, agilidade, ataque-investida, fritar os oponentes, gerar energia elétrica
Evolução: Raichu (usando Thunder Stone)
Pré-evolução: Pichu
Melhores amigos: Ash, Misty, Togepi, Chikorita, Squirtle e Bulbasaur
Maiores rivais: Jesse, James, Meowth, Gary (e seu Eevee) e Giovanni




LEMBRANÇAS DE
LENNON
JANN S. WENNER